PROHODI Final Fantasy VIII • Legacy of Kain: Soul Reaver

PSX

84 STRANICE

CIJENA 19.70 KN
BROJ 7 LISTOPAD 1999.

PLAYSTATION ČASOPIS

Konačno!

PlayStation 2

Sve službene informacije i specifikacije buduće konzole

NAJAVE

Formula One 99

Mission: Impossible • This is Football
Colony Wars: Red Sun

HARDWARE

ECTS '99

Detaljan pregled PlayStation dodataka predstavljenih na sajmu ECTS '99

ISSUE 7 OCTOBER 19,70 KN 520 SLT
9 771331 784006

ODIGRALI SMO

Quake II

Wip3out • *Star Wars*™: Episode I *The Phantom Menace*™ • X-Files
G-Police 2: Weapons Of Justice • The F.A. Premier League Stars • FA Manager...

www.renoprom.hr
E-MAIL: renoprom@renoprom.hr

STUDIO 19

BRŽA USLUGA BRZE!

PC Game Master IBM 333
M/B TX97XE, HD 6,4 GB, VGA 4 MB
MIDI ATX, 32 MB RAM
14" Philips monitor

4.499.99 kn*

PC Game Master
Intel Celeron 400
HD 6,4 GB
VGA 4 MB
MIDI ATX
32 MB RAM
14" Philips monitor

4.799.99 kn*

* cijene za gotovinsko plaćanje
(uključen PDV)

AKCIJA!

BOLJA PONUDA BOLJE!

Hewlett Packard
printer HPDJ610

899.99 kn

Mogućnost plaćanja:

AMERICAN EXPRESS — do 6 rata

Diners Club International — do 12 rata

EUROCARD MasterCard — do 24 rate

- čekovi građana do 6 rata
- potrošački krediti do 36 rata

NIŽE NIŽE CIJENE

Studio 19. Nije svejedno gdje kupujete.

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

I M P R E S S U M

IZDAVAČ
JANUS PRESS
Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb
TELEFON / FAX
(01) 3843-600, 3843-599, 3843-772
janus@zg.tel.hr
www.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka@janus.hr

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić
tomislav@janus.hr

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Dario Zrno
psx@janus.hr

KOORDINATOR IZDANJA
Kristijan Žibreg

VODITELJ MARKETINGA
Krešimir Mijić
marketing@janus.hr

PSX TEAM
psx_pisma@janus.hr
Ivan Bolkovac
Hrvoje Herceg
Berislav Jozić
Krešimir Jozić
Igor Milanović
Danijel Milčić
Danijel Reškovac
Nevenka Šalat
Tanja Vitas

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

PRIJELOM I OBRADA
Željka Mokos
Darko Poslek
dtp@janus.hr

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

IZRADA FILMOVA
JANUS STUDIO

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr

REKLAMACIJE I UPITI
radnim danom od 10 do 14 h

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4, 10000 Zagreb
TELEFON
(01) 616-666

ISSN 1331-7849

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vračaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

janus

SADRŽAJ

QUAKE II 28

WIP3OUT 34

X-FILES 48

G-POLICE 2 50

REVOLT 52

SPECIAL REPORT: **PLAYSTATION 2** 42

KONTAKT ZONA 6

NOVOSTI 8
REPORTAŽA: ECTS '99 13
PRVI POGLED 15

NAJAVE
FORMULA ONE 99 16
MISSION: IMPOSSIBLE 20
THIS IS FOOTBALL 22
CW: RED SUN 23

ODIGRALI SMO
QUAKE II 28
WIP3OUT 34
STAR WARS PM 38
X-FILES 48
G-POLICE 2 50
RE-VOLT 52
FA PREM. LEAGUE STARS 54
NFL MADDEN 2000 56
SOUL OF THE SAMURAI 57
FA MANAGER 58
UN JAMMER LAMMY 59
WF ATTITUDE 60

HARDWARE
HARDWARE ECTS 64
VIRTUAL PISTOL 67

HELPLINE
CHEATS 68
FINAL FANTASY VIII 72
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 76

Nagradna Igra

OSVOJI

CONTINUUM

EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER
ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

SHOCKHAMMER

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

NAGRADNO PITANJE

Koja tvrtka zastupa THRUSTMASTER kontrolere u Hrvatskoj?

Dopisnicu s točnim odgovorima i izrezanim kuponom pošalji do **08. studenog** na adresu:
Janus-Press, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat**
  više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion za Autofire funkciju**
- **jednostavno savršen dizajn**

Nagradna igra
SHOCKHAMMER
PSX

DOBITNIK IZ PROŠLOG BROJA

Marin Stipanović
ZAGREB

PERSONAL ID

Dario Zrno
GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK

IME: Dario Zrno, rođen 11.09.1975. u Banja Luci
VISINA: 185cm, težina: 78kg
BOJA KOSE: smeđa
BOJA OČIJU: plavo-zelena

Svoju ljubav prema videozabavi iskazuje još od ranog djetinjstva, kad prvi put s ocem sklapa računalo Galaksiju. Prati slijed izlazaka kućnih računala - Spectrum, C64, Atari, Amiga, PC, Mac te, naravno, PlayStationa koji ga već četiri godine oduševljava. Trenutak inspiracije (iliti trenutak kupnje PlayStationa) došao mu je čitajući Hacker. Svi njegovi argumenti protiv - nedostatak avantura, simulacija, strategija i općenito ozbiljnijih igara na takvim "uređajima" - pali su u zaboravu kad je pročitao samo jedan opis Suikodena, jedne od prvih RPG avantura na PlayStationu. Što bi rekli: moć informacije... Igre koje su ostavile duboki trag u njegovoj povijesti: Xevious (iz doba zabavnih automata), Abu Simbel, Dungeon Master, Sensible Soccer, Iss Pro. Nije opasan po okolinu sve dok ne uzme kontroler u ruke... Ostale informacije dostupne samo preko Interpola

Preskočimo "školsko upoznavanje", profesionalnu obvezu svakog novog urednika, i započnimo ovo naše druženje nadahnuti mišlju odnosno frazom koju stalno ponavljam: "PlayStation zbližava ljude!" Možda zvuči otrcano, pomalo i smiješno, ali činjenica je da se terminologija PlayStation Party sve više rabi u nas Hrvata. Na jednom takvom partyju godine više nisu bitne, samo neka je druženja i zabave. A to je, ako se složite, najbitnije.Toliko o upoznavanju, prijeđimo na impresije...

Čast mi je biti dio ekipe koja je zajedno s Vama stvarala PSX i njegov prepoznatljivi stil u proteklih osam mjeseci. Funkcionirajući kao švicarski sat, vjerujem da smo u tom kratkom vremenu uspjeli informacijskim putovima povezati sve PlayStation fanove u Hrvatskoj. Naravno, nemamo namjeru stati, naprotiv, napredujemo svakoga dana. Naša se ekipa toliko zbližila da se međusobno osjećaju gotovo idilični obiteljski odnosi te je pravo zadovoljstvo raditi u takvoj atmosferi.

Iz mjeseca u mjesec informiramo Vas detaljno o svim novostima i informacijama vezanim uz PlayStation i njegov kompletan image. Što se više približava Božić i vrijeme kad videozabava doživljava godišnji procvat, naši se osmjesi sve više šire, a naši autori i recenzenti nestrpljivo čekaju svoje buduće zadaće koje će izvršiti bondovski točno. Vjerojatno ste primjetili da smo za ovaj broj najavili drugu temu broja (u prošlom PSX-u), ali kad nam je u posljednji čas "uletio" Quake 2, nismo dugo dvojili. Umjesto premijerne hrvatske najave, napravili smo premijernu Hrvatsku recenziju. I nismo pogriješili. Igra je zaslužila svih svojih šest stranica, a multiplayer mod je dokaz moje tvrdnje da PlayStation zbližava ljude.

Naravno, i u ovom Vam broju donosimo pregršt novoga: reportažu s ECTS-a, special hardwer report, Formulu One 99 kao najavu broja, prohode trenutačno najpopularnijih igara i još mnogo toga. Zadovoljan sam što ovaj broj nudi i novitete: rubrike Prvi pogled (screenshoot prikaz igre u razvoju) i Lifestyle. Kako će se potonja baviti tematikom PlayStationa kao stila života, vjerujem da ćete i Vi imati štogod reći o toj temi i da ćete nam se javiti pismom s nekim prijedlogom ili zaključkom.

U prošlom smo broju najavili male oglase koji će na kraju ipak "završiti" na našim web stranicama koje samo što nisu profunkcionirale. Dužni smo Vam i ispriku za grešku iz prošlog broja. Naime, prilikom grafičke obrade stranice, igri MGS Integral krivo je upisana ocjena, umjesto devetke dobila je samo peticu. To ste, uostalom, i sami shvatili jer je iz konteksta teksta jasno o kakvoj kvaliteti igre je riječ. Čini se da i "švicarci" ponekad pogriješe..:-)

Obavijest čitateljima o promjeni adrese i brojeva telefona redakcije:
JANUS PRESS
Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb
TELEFON / FAX
(01) 3843-600, 3843-599, 3843-772
janus studio lingua press

PISMA, KOMENTARI, REAKCIJE...

PITANJA MJESECA

1. Može li se gdje u Hrvatskoj kupiti Pocketstation ?
Jadran Franin iz Splita

Ne, niti će ga biti barem u dogledno vrijeme. Prodaja Pocketstation za Europu je otkazana nakon nešto slabije prodaje u Americi, ali obzirom da će biti kompatibilan s PlayStationom 2, možda se pojavi u budućnosti.

2. Hoće li izaći Driver 2?
Zdenka Slavnić iz Slavonskog Broda

GT Interactive nije službeno najavio nastavak Drivera, ali obzirom na kvalitetu, a ponajprije na uspjeh jedinice, nastavak možemo sa sigurnošću očekivati. Pitanje je samo na kojoj konzoli, PSX-u ili PS2.

3. Zašto se ne možemo nadati Bondu kao na N64?
Edo iz Kutine

Da si malo bolje čitao srpanjski broj PSX-a, vidio bi da Electronic Arts priprema James Bond igru pod kodnim nazivom Tomorrow Never Dies. Naravno, glavna priča i lokacije su posuđene iz istoimenog filma. Ubuduće nas čitaj malo pozornije!

4. Hoće li se moći CD-i za PlayStation 2 igrati na PlayStationu?
Jasmin Kapetanović iz Zagreba

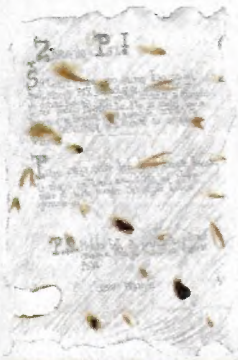
Apsolutno ne, jer će se sve igre pisati u PlayStation 2 kodu. Detaljnije informacije potraži na stranicama 42-47 ovog broja.

Pismo mjeseca

Kuda ide nagrada ovoga puta?

Zdravo PSX!
Šaljem Vam ovo pismo kao simbol omiljenosti PSX konzole iz davne 1995. do danas. Koliko dugo postoji konzola, a časopis je tek počeo izlaziti. No, što se može, barem imamo sve brojeve. Vi se nemojte osvrtati na kritiziraše već krenite na osvajanje tržišta.
Prije svega, želio bih da mi kažete hoćete li ubaciti postere ili ne. Ostajte mi zdravo tako da biste mogli zabavljati buduće generacije.
P.S. Molio bih da prenesete pohvalu onome, tko je osmislio časopis PSX.

Josip Pranjić iz ??



Hvala na čestitkama i na tvome trudu koji nam je uljepšao dan. Pismo je uletjelo u redakciju doslovce sekundu prije završenja broja, ali kao što vidiš, uspjeli smo ga objaviti, te posebno nagraditi tvoj rad. Dobio si čistu desetku za volju i trud, ali nekako nam se čini da si čitao posljednji broj Hackera te iskopirao ideju Domagoja Zoričića. Ali, kao što bi recenzenti rekli, bitna je konačna ocjena, zar ne?
P.S. Pošalji nam svoju potpunu adresu ili nam se javi telefonom kako bismo ti mogli poslati nagradu!

OBIAVITE PROHOD SOUL REAVERA

Predrago uredništvo PSX-a, vi ste stvarno najbolji, najopširniji časopis što se tiče PlayStationa. Ovaj novih pothvat kojim ste se podebljali za 16 stranica više je nego **odličan** - pogotovo opširnija rubrika Help-Line. Bilo je dosta s pohvalama (premda njih nikad dosta), prijeđemo na molbu. Možete li mi, ako je ikako moguće, nabaviti šifre za *Legacy of Kain: Soul Reaver* ili opis cijele igrice. Ako biste to mogli napraviti u sljedećem broju, učinili biste mi veliku uslugu. Puno pozdrava i još puno, puno, puno uspješnih izdavanja od BIG obožavatelja

Denisa Pavaleja

Hvala na pohvalama (premda njih nikad dosta), a što se tiče tvoje želje - ispunjavamo je već u ovom broju. Kako je Soul Reaver nevjerojatno kompleksa i velika igra, nismo mogli objaviti cijeli prohod u jednom broju, pola objavljujemo u ovom, a pola u sljedećem. Sigurni smo da će ti naš prohod pomoći da igru privedeš kraju. Javi nam se opet.

KRUŠKE I JABUKE

Poštovano uredništvo,
Pišem vam po drugi put i pored uobičajenih pohvala imam i neke kritike. Naime, bockaju me ocjene nekih igara. Iako one predstavljaju subjektivne procjene recenzenta o kvaliteti neke igre, mislim da nije u redu da Bust-A-Groove (BAG) i Final Fantasy 8 (FF8) dobiju jednaku ocjenu: 9, Istina je da je BAG originalna i nadasve zabavna igra, ali vjerojatno će ubrzo završiti u mračnom i paučnom kutu neke ladice, što ne mogu reći i za FF8, koje će držati za "sivom kutijicom" prosječnog igrača i do 50 sati (a možda i više). Znam da to ovisi i o svakom igraču i tipu igara koje voli i zato smatram da, ako BAG već ima ocjenu 9, tada je FF8 trebao pobrati 10, baš kao i Soul Reaver jer su obje igre fantastične i kultne. Prijedlog: u ukupnu ocjenu igre bi trebala ići i ocjena za dugotrajnost. Mislim da bi taj dio ocjene uvelike utjecao na konačnu ocjenu, a vjerujem da bi i igračima pomagao kod odluke koju igru kupiti.
I na kraju, šaljem vam crtež superjunaka iz ne baš tako superigre.

Ostanite najbolji, vaš vjerni
Daniel Drvodelić

P.S.
Dali ste krive šigre za Syphon Filter. Te šifre su za NTSC verziju igre, a za PAL su ove:
WEAPONS: stisnuti i držati SELECT + L1 + L2 + R2 + O + X
LEVEL SELECT: stisnuti i držati L1 + L2 + R1 + R2 + O + X + kvadratić

Što se tiče ocjena, skrećemo ti pozornost da si smetnuo s uma jednu bitnu činjenicu: ne mogu se uspoređivati kruške i jabuke. Da budemo precizniji, nezahvalno je uspoređivati ocjenu FF-a 8, koji spada u žanr RPG igara, s ocjenom BAG-a, koji spada u sasvim drugi žanr. Drugim riječima, ocjena neke igre nije apsolutno mjerilo njene kvalitete sa svim ostalim igrama koje postoje na tržištu, nego je ona relativno mjerilo kvalitete igre u odnosu na ostale igre ISTOG ŽANRA. To znači da devetka koju je dobio FF8 znači da mi mislimo da je

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS
Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb
(PSX-kontakt zona)

e-mail

psx_pisma@janus.hr

Prošla naslovnica PSX-a dobila je mnoge pohvale, te puno vaših pisama...

FF8 bolji od Legend of Legaia (također RPG igra), koji je dobio 8 u 3. broju PSX-a.
Što se dugotrajnosti tiče, to je najsubjektivnija kategorija koju iz tog razloga izbjegavamo posebno izdvajati u okviru za ocjenjivanje. Umjesto toga, svaki naš recenzent u tekstu daje svoju osobnu impresiju o dugotrajnosti igre. I na kraju, hvala ti na ispravkama za šifre. To je ujedno i odgovor našim mnogobrojnim čitateljima koji se tuže da im ne rade šifre koje smo objavili: nije da one ne rade, nego američke (NTSC) i europske verzije (PAL) jedne te iste igre često imaju različite šifre, a mi nastojimo objavljivati one za PAL, tj. europsku verziju igre.

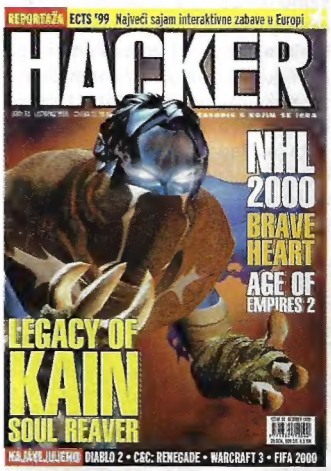
MOJE ŽELJE

Poštovano uredništvo,
Ja sam inače ovisnik o PlayStationu i vašem listu (ni sam ne znam kako sam uspio preživjeti bez njega) kojem ne mogu uputiti nikakvu ozbiljniju primjedbu, ali imam par prijedloga koji bi mogli ići na dobrobit lista.
• mislim da bi stvarno bilo zgodno da stavite koji poster
• vidim da se PSX podebljao, no bilo bi dobro da proširite kontakt zonu i Toys for the Boys te uvedete Toys for the Girls - kao što ste obećali
• u rubrici Help-Line pišite i o starijim igrama jer ne kupujemo svaki mjesec nove igre premjestite tekstove o PlayStationu iz Hackera u PSX kao što ste to najavili u 5. broju
• poboljšajte kvalitetu slika u vašim recenzijama
• I na kraju, zanima me može li se gdje u Hravatskoj kupiti Pocket Station i kolika mu je cijena? Puno pozdrava od vašeg vjernog čitatelja i PSX fana.

Jadran Franin iz Splita

Idemo redom:
Ideja o posteru je dobra, ali u perspektivi bliže budućnosti. Jednom će i to doći na red, zasad smo se pozabavili vašim češćim zahtjevima, poput povećanja broja stranica
• Ideja o Toys for the Girls je više bila štos, a uskoro planiramo povećati i prostor za kontakt zonu za koju vlada veliko zanimanje
• To je najveći problem. Naime, u jednom mjesecu stigne toliko dobrih igara da bismo s njihovim prohodima i rješenjima mogli popuniti jedan cijeli časopis pa tako, normalno, za ograničeni broj stranica rubrike Help-Line moramo raditi selekciju najboljih novih naslova. To u konačnici znači da nam za stare igre ne ostaje dovoljno prostora, no pokušat ćemo smisliti nešto i za vas koji rado igrate i starije igre.
• Rečeno - učinjeno. Kao što možeš primijetiti, časopis Hacker je potpuno prestao objavljivati recenzije igara za PlayStation, jedine igre koje su sada u njem zastupljene su one za PC.
• Naš DTP odjel uvijek pokušava podesiti najbolji odnos svjetla i sjene na slikama kako bi se svaki detalj što bolje uočio, no često su statične slike za neke PlayStation igre vrlo loše kvalitete. Isto tako, nemoj zaboraviti da PlayStation igre imaju barem četiri puta manju razlučivost od PC igara pa su samim time i slike iz tih igara lošije kvalitete od onih iz PC igara.

I na kraju, Pocket Station nije moguće, barem koliko mi znamo, kupiti u Hrvatskoj. Nažalost...



Na vaš zahtjev, Hacker je prestao objavljivati recenzija igara za PSX i potpuno se specijalizirao za PC igre.

IDOLI SU MOJA FURKA

Drago uredništvo PSX-a,
Puno pozdrava od Klausa.
Umjesto karikatura i sl., šaljem vam sliku tetovaže ABE-a koja je tetovirana na mojoj desnoj potkoljenici. Ovim želim pokazati drugima što znači poštivanje svog omiljenog lika (idola), za razliku od onih koji svoju ljubav iskazuju samo riječima ili karikaturama. Najavili ste da ABE izlazi za Božić pa bi bilo fer da malo više pišete o njemu, i o tome što ćemo moći vidjeti u trećem nastavku. Kritika: U prošlom broju sam napisao da neke šifre nisu točne, a vi to niste objavili. Ako treba pisat ću još sto puta. Lijepo vas molim da netko objasni zašto se šifre ne testiraju!

Primite puno pozdrava od Klausa iz Osijeka

Svaka čast na tetovaži, pretpostavljamo da si glavna faca u kvartu. Samo pripazi da ostaviš dovoljno mjesta za svoje buduće idole. Inače iskazivanje poštovanja i ljubavi prema omiljenim likovima je osobna stvar, a mišljenja smo da je najbolje imati samo jednog idola: samog sebe. Što se tiče šifri, nemoguće ih je sve provjeriti jer bi nam za takvu operaciju trebala cijela horda PSX-aša. Mogao bi nam i ti poslati točne šifre za Dukea koje, kako sam pišeš, imaš sve...

PUSTI ME U ETER

Veliki pozdrav velikim ljudima PSX-a,
Napokon, časopis o PSX-u. Trebao se pojaviti i ranije, ali nema veze, postojite i to je dobro. Zovem se Goran i pišem Vam iz Skoplja. Kod nas ste veoma popularni i začas se rasproda Vaš časopis. Jedina zamjerka je to što kod nas izlazite s tri broja zakašnjenja. U Makedoniji nema nijedan list o PlayStationu, ali se možemo pohvaliti našim odličnim radio programom na Kanalu 103. Emisija se zove "Evtini prikazni". Voditelj ovog kultnog programa je "otkačen" 100% i zahvaljujući njemu i njegovim smislom za humor i komunikaciji sa slušateljima program je vrlo zabavan i popularan. Naime, svi ovisnici o PSX-u i PC-u se javljaju i međusobno mijenjaju iskustva, pomažu si, rješavaju probleme. Sva pozitivna energija kruži u eteru.
Zasad toliko, primite puno toplih pozdrava iz Skoplja i nastavite istim tempom kao i do sada.
P.S. Blago meni. Nisam znao da znam pisati i govoriti na hrvatskom.

Goran Luličevski iz Skopja, Makedonija

Drago nam je da se čitamo u tolikoj mjeri i u Makedoniji, a što se tiče kašnjenja obrati se makedonskoj distribucijskoj mreži (zašto me ovo podsjetilo na onu staru: javi se upravi vodovoda...). Naravno, činimo sve da popravimo dotok PSX-a i u Makedoniji tako da nas čitate u isto vrijeme kad i u Hrvatskoj. Svaka čast voditelju i radiopostaji, a iduci put kad budeš u eteru, pošalji pozdrave od PSX fanova iz Hrvatske.

PITANJA MJESECA

5. Kad će izaći FIFA 2000, NBA 2000, NHL naravno 2000 te GT2?

Zlatan Mujak iz Sarajeva

Ne znam kako je u BiH, ali u Hrvatskoj su, dok ovo čitaš, spomenute igre vjerojatno već u prodaji. Ako nisu, najkasnije će se pojaviti do idućeg broja PSX-a.

6. Čemu služi RGB kabel?

Kiki iz Osijeka

RGB kabel šalje izravni RGB signal iz PlayStationa u TV. Obzirom da je RGB primarni PlayStationov signal, što znači da ga ne treba konvertirati u A/V signal, logično je da je kvaliteta slike bolja, na nekim televizorima (uglavnom starijima) i do 20%. Boje su življe, a slika oštrija.

7. PSX je kratica čega?

Goran iz Rijeke

Začuđujuće veliki broj PlayStation "neznalica" nam postavlja to pitanje. Evo konačno i odgovora: PSX je skraćenica od PlayStation Experience! Sad ste svi bogatiji za još jednu informaciju...

8. Zašto je u recenziji na 24/25 stranici pod naslovom FIĆRS istaknuto crnim slovima MARINA, VOLIM TE!?

Milan Karmelić iz Bola

Možda zato što je Marini htio reći da je voli...Što ti misliš?

9. Kako će se zvati časopis nakon što u prodaju dođe PlayStation?

Mihael Haluga iz Velike Gorice

Heh, nije loše pitanje, dapače... Časopis će se i dalje zvati PSX jer, kao što sam već napisao, skraćenica PSX znači PlayStation Experience.

10. Hoće li Aliens Vs. Predator ikada izaći na PS?

Možda ali na PlayStationu 2. Uostalom, ako se radi i Outcast 2, zašto ne bi i "sudar aliena i predatora"?

11. U Hackeru broj 51 na stranici 76 (al' sam točan) recenzirali ste Mindscapeovu igru Chessmaster 3d. Mene zanima gdje se i po kojoj cijeni ta igra može nabaviti?

Dino iz Požege

Igru možeš kupiti u Algoritmu, a cijena joj je oko 250-300 kn.

NOVOSTI

GLASINE

Pitate se zašto će PS2 izaći tek u ožujku? Pa, priča se da je jedna očajna majka zamolila Kena Kuturagia neka odloži izlazak dok u Japanu ne završi školska godina da njen sinčić ne bi ponavljao razred. A Ken, meka srca kakav već je, popustio i razveselio japanske majke - ali zato rastužio đake.

Čini se da je borba za ulogu Lare u igranom filmu završena - glumit će je računalo. Naime, čini se da su momci odustali od traženja savršene djevojke, odlučili su cijelu stvar odrenderirati povodeći se za kreatorima Final Fantasy Moviea. Producent Lloyd Levin rekao je da će film biti gotov u ljeto iduće godine, ali sad kad znamo da u njemu neće biti živih lutkica, je li ikoga briga?

Empire Interactive sprema igru po imenu Sheep gdje ćemo voditi *ofce* do svemirskog broda. *Ofce* će biti posebno opremljene visokom AS. Što je to? Artificial Stupidity - umjetna glupost, tj. suprotnost umjetnoj inteligenciji (AI). Moglo bi biti zabavno - nešto kao simulacija političara koji vodi narod ka boljoj sutrašnjici.

Kralj nogometa se vraća

ISS Pro Evolution

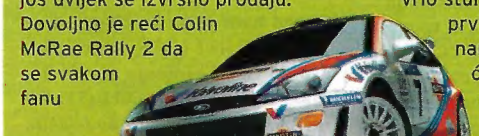
Unatoč popularnosti FIFA serijala među masama, poznavatelji nogometa uvijek bi odabrali samo jednu igru za dvoboj na travi - International Star Soccer Pro. Nastavak, koji će biti ekskluzivna Playstation igra, donosi pojačanu dozu realnosti, glađu animaciju i veća igrališta. Igrači će nuditi više poteza, grafika će biti bolja i detaljnija i općenito, sve će biti bolje, veće ili ljepše. Zanimljiva će biti i mogućnost učitavanja snimljenih pozicija iz ISS Proa, što znači da nećete morati početi iz početka, nego ćete igru samo nastaviti u ljepšem, novom okružju. Tu je i mogućnost kreiranja igrača i timova od samog početka, automatsko ponovljanje snimaka atraktivnih udaraca, multiplayer liga i sva sila ukrasnih detalja. Nadamo se samo da sva ova poboljšanja neće utjecati na osjećaj igre koji je, što god neki govorili, ipak ono što stvara hit.

Beatmania European Edit

Kad će konačno izdavači igara shvatiti da ono što dobro prođe u Japanu, u Europi možda neće biti objeručke prihvaćeno? Nakon što je Parappa neslavno prošao, a slična se sudbina (ako je mjeriti po meni) sprema i Lammy, Konami za europske igrače najavljuje izdanje *Beatmanie* koja je zapalila japanske arkadne strojeve, a zatim i Playstatione. Riječ je o igri u kojoj se možete okušati kao DJ. Puštajući različitu glazbu i škripeći pločama, potrebno je održati plesače zadovoljnima ili ispadate iz borbe. Unatoč najavljenim popularnim disko hitovima, najveću pozornost ipak zaokuplja specifični kontroler napravljen posebno za ovu igru sa zadaćom da što vjernije simulira mix-pult. Naravno, možete igrati i s običnim kontrolerom, ali bi ovako trebao biti veći gušt. Gušt? Pa, vidjet ćemo.

Nova TOCA i Colin McRae

Codemasters nam za iduću godinu sprema nastavke dviju simulacija vožnji koje su doživjele platinasto izdanje i još uvijek se izvrsno prodaju. Dovoljno je reći Colin McRae Rally 2 da se svakom fanu vožnje zaiskre oči, a kao da to nije dosta, otprilike u isto vrijeme trebala bi se pojaviti i TOCA World Touring Cars. Informacije su zasad vrlo šture, stoga uživajte u prvim slikama, a čim saznamo nešto više, moći ćete i to pročitati na ovim stranicama.



DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

▸ **Eidos je** objavio da je proizvođaču odjeće Today's Trends prodao pravo kreiranja linije odjeće s likom Lare Croft. Različiti modeli sa 16-bojnim slikama pojavit će se na tržištu ove jesni i zime te sljedećeg proljeća, a moći će ih nositi i muškarci, kao i djevojke lošije građene od Lare.
▸ **Popularna serija** knjiga Douglasa Adamsa *Hitchikers guide to the Galaxy* pojavit će se u obliku 3D akcijske avanture na različitim konzolama, uključujući i Playstation ili PS2. Igru će kreirati Octagon Entertainment, Pan Interactive i The Digital Village, a, ovisno o popularnosti, možda preraste i u serijal igara od kojih će se prva pojaviti tek 2001.
▸ **TGS ruši** rekorde! Tijekom tri dana (17.-19. rujna), koliko je trajao Tokyo Game Show, onuda je prošlo 164 000 ljudi, što je više od rekorda koji je postavio proljetni TGS. Većina analitičara se slaže da bi, unatoč rekordnom broju novih naslova i kompanija prisutnih na sajmu, glavni krivac za to ipak mogao biti Playstation 2.
▸ **Prema posljednjim** izvještajima, FF8 se u prvih tjedan dana prodao u više od 500 000 primjeraka,

Mmmm, mmmm.....

Crusaders of Might And Magic

M&M dolazi na Playstation! Ne, ne bomboni, nego popularna serija igara koja je na PC-u doživjela desetak inkarnacija, što kao avanturistični RPG, što kao strategija smještena u svijet fantazije. Na Playstationu će se pojaviti u obliku 3D akcijske avanture slične Tomb Raideru ili, još bolje, Deathtrap Dungeonu. Vaš heroj Drake morat će rješavati probleme i ubijati protivnike svih vrsta probijajući se kroz 15 nivoa slijedeći ubojice svoje obitelji. Kroz igru ćete napredovati u sposobnostima borbe i bacanja čarolija, ali i skupljati oružje koje će odgovarati vašem načinu igranja modelirajući tako lik prema svojim potrebama. Iako zvuči kao dobar RPG, programeri iz 3DO-a priznaju da će količina čiste akcije biti velika pa igri prijeti opasnost da postane klon Fighting Forcea ili slične tabačine u drugačijem okružju. Nadajmo se da će biti 'sve najbolje' jer igra izlazi za Božić.

Potrčimo Micro - po četvrti put

Micromachines 4

Četvrti nastavak Micromachinesa priprema nam sasvim novo iskustvo, - ovaj put strojevi su ljudi. Dobro, ne baš ljudi, nego minijaturni čovjekoliki mutanti koji trče velikom brzinom, a ni nesportsko im ponašanje nije strano (baš kao i pravim sportašima). Utrkivanje po različitim kućnim okolišima, od vrta do kuhinje preko dječje sobe i smočnice, vraća se na Playstation i teško da će mu bilo koja moći ispriječiti na put do vrha. Grafika okoliša je još ljepša nego prije, a programeri se hvale i iznimno realnim 3D fizičkim modelom. Osim jednostavnog prestizanja, protivnike ćete moći sređivati i različitim specijalnim sposobnostima svojih likova, a 3 single player i 2 multiplayer moda igre potrudit će se da vam nikad ne bude dosadno - trčat će je u timovima, pojedinačno ili štafetno te kreirati vlastite turnire - sve u svemu, očekujte ludu zabavu uz ludu brzinu.

multiplayer utrka

I'm Barbie girl...

Vjerovali ili ne, plavokosa, dugonoga lutkica pojavit će se i na Playstationu. Točno na vrijeme - za Božić, iz Mattela, u izdanju Sonyja dolazi nam *Barbie: Race and Ride*. Na svom slatkom bijelom poniju jahat će kroz šume i doline, ali nikada neće uprljati uske bijele hlačice. Naravno, nakon utrke moći ćete svog konjića očetkati i pogladiti Đ pa kako i ne bi kad je tako dobar!
Čini li se to meni ili na nama opet iskušavaju američki marketing? Ovako ogavno "slatkasta" igra već se dugo nije pojavila pa jedva čekam da je dobijem na recenziranje. Možda za tu priliku iznajmim HACKEROVOG inkvizitora Damira Rukavinu da se iskali na plavookom simbolu prošlih vremena.

GLASINE

Čini se da će *Tomorrow Never Dies* biti tek početak Bond-igara na Playstationu. Iz određenih izvora dobili smo informaciju da je EA već potpisao ugovor s MGM o proizvodnji igre *The World is Not Enough*, ali - ako je sada počinju raditi, vjerojatno će izaći tek na Playstationu 2?!.

N64 je opasan po život, ali ne zbog zračenja, kako ste odmah pomislili, nego zbog munja! A to može posvjedočiti Phil Hall iz Manchestera kojeg je prije nekoliko dana pogodila munja ravno u glavu dok je sjedio pokraj otvorena prozora i uživao igrajući svoju omiljenu igru na N64. Srećom, preživio je, no mislim da će se u budućnosti opredijeliti za neku bezopasniju konzolu.

Playstation 3 za 3 godine?! "Otac Playstationa" Ken Kuturagi je na nedavno održanom Microprocessor Forumu u San Antoniju iznio neke planove koji su itekako iznenadili ondje nazočne novinare i stručnjake. Upozoravajući na brz razvoj tehnologije čipova, ustvrdio je da će se Playstationov Emotion Engine razvijati jednako brzo, ako ne i brže od Intelovog Pentiuma te da za nekoliko godina (2002.) možemo očekivati novu verziju tog procesora, mnogo jačih mogućnosti nego što će biti onaj ugrađen u PS2.
Logičan slijed bilo bi izdavanje nove verzije konzole paralelno s razvojem njenog procesora, što je Kuturagi također dao naslutiti iz svog izlaganja. Na taj bi način razvoj Playstationa, praćen kompatibilnošću unatrag, postao kon-

nadmašivši tako prodaju svih ostalih igara, kao i prodaju Dreamcast konzole, čime se, unatoč sumnjama marketinških stručnjaka, potvrđuje rastući trend igranja RPG-a i izvan Japana.

▸ **U američkom** senatu se raspravlja o prijedlogu zakona koji bi proizvođače igara obvezivao da na igre postavljaju oznaku "iznad 18" sadržavaju li scene izrazitog nasilja, koje se onda ne bi smjele prodavati maloljetnicima. Poznavajući konzervativne Amerikance, crno se piše mladim obožavateljima Resident Evila.

▸ **Određeno je:** *Gran Turismo 2* izlazi 7. prosinca. Počnite odmah štedjeti novac za nastavak "najbolje vožnje svih vremena", a preview očekujte u idućem broju.

▸ **Sony ili ne** Sony po 65 $! Prije nekoliko tjedana lanac supermarketa Tesco počeo je prodavati Playstation konzole po nevjerojatno niskoj cijeni od 65 $ (oko 480 kn) iako je Sonyjeva preporučena cijena još uvijek 100$. No, uskoro se saznao razlog jeftinijoj ponudi - bile su to europske konzole opremljene uređajem za prikazivanje na američkim TV-ima koji nije bio Sonyjeve proizvodnje. Sony je na to, naravno, podigao svoje odvjetnike i isposlovao zabranu prodaje, čemu je Tesco prije nekoliko dana doskočio nalijepivši na kutije naljepnice s upozorenjem da neki dijelovi nisu Sonyjeve izrade. Ono što mene u cijeloj toj priči zanima jest: gdje su momci pronašli te "jeftine" europske Playstatione kad su kod nas još uvijek skuplji od 1000 kn? Ha?

▸ **Menadžer na** Internetu! Ako vam je dosadilo natjecati se protiv

GLASINE

tinuirani proces, što bi omogućilo da se Playstation uistinu učvrsti na poziciji kućnog sustava za svekoliku multimedijalnu zabavu, za razliku od ostalih igraćih konzola koje su, moramo priznati, ipak samo prolazno popularne igračke.

MGS 2 - Matrix? Čini se da su Hideo Kojima (autor hiperpopularnog Metal Gear Solida) i braća Wachowski (redatelji SF filma The Matrix) prilično dobri prijatelji i da već neko vrijeme izmjenjuju pisma. Momci su se nedavno sreli i međusobno izmjenili čestitke jer: Hideo obožava The Matrix, a "W-bros" se dive njegovoj igri. Znam što ste pomislili: rađa li se to nova igra, u stilu MGS-a i temom Matrixa? Novinari su iskoristili njihov susret i postavili im nekoliko pitanja, tako smo doznali da je odgovor na ono vaše: nažalost ne - iako Hideo sprema novi projekat, o kojem šuti kao zaliven. Po nekim naznakama, bit će to igra za PS2, ali nemojte me držati za riječ.

Resident Evil u kazalištu? Poznata (kako kome) japanska kazališna trupa Super Eccentric Theater (SET) objavila je da polovicom iduće godine planira izvedbu komada pod nazivom *Bioroid: Year Zero*. Mješavina komedije i horora, predstava je inspirirana Resident Evil serijalom igara, a bavi se dogodovštinama ljudi pretvorenih u zombije. Nakon koncerta o kojem smo pisali u prošlom broju, RE sada dobiva i kazališnu predstavu pa se pitam što je sljedeće? Možda slikovnica za laku noć?

MTV Sports Snowboarding

Čini se da će ubuduće ova rubrika sadržavati i neku snowboarding igru. Nije li ih već i previše najavljeno? Momci iz THQ-a ne misle tako, spremaju se objaviti prvu igru nastalu na temelju ugovora sklopljenog s MTV-em o objavljivanju igara s njihovim imenom. Igru kreira Radical Entertainemnt, firma poznata po *X Games Pro Boarder*, koji mnogi smatraju najboljim simulatorom snowboardinga do sada. Pa što im onda ostaje ako su već napravili najbolje? Zarađivati novce na staroj slavi, eto što.

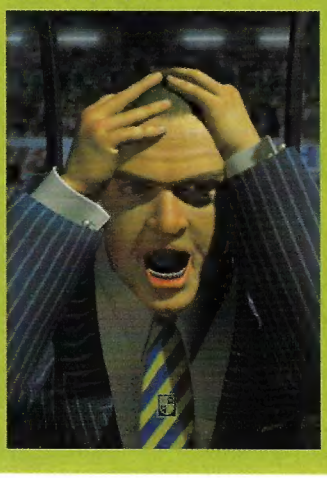
Sama igra bit će sve što možete očekivati, s utrkama i natjecanjima u trikovima, izborom likova i snowboarda (THQ se potrudio i za daske otkupio licence LibTecha, Foruma i K2) te skrivenim stazama koje treba zaraditi. Naravno, igra s MTV logom ne može proći bez dobre glazbe, za koju će biti zaduženi Ministry, Joi, Fear Factory, Voodoo Glow Skulls, Pulley, H2O, Blink 182, Face to Face, 10 Foot Pole, i Lag Wagon (eto, nabrojao sam ih sve, a za polovicu nisam nikad čuo).

Dosadno mi je ponavljati fore o hrpi konkurencije, o tome da će vrijeme pokazati, da ćemo vidjeti kad izađe i slično. Jednostavno - još jedna simualcija snowboardinga. Radical.

LMA Manager

Ljubitelji nogometnih menadžera, zbor! Codemasters za Božić sprema igru koja bi trebala pomesti sve dosadašnje pokušaje na tom polju, kako izgledom i kontrolama, tako realnošću i mogućnostima. Momci su izvrnuli džepove i otkupili pravo na uporabu imena League Manager Associationa - engleskog udruženja 92 profesionalna nogometna menadžera, kao i najnovijih popisa igrača i njihovih statistika.

Pitanje je koliko će ovakva igra odgovarati uobičajenom FIFA fanu jer sadrži 70 ekrana s opcijama i podešavanjima, a od vas se očekuje upravljanje igrom, ali i financijama kluba. Svaku utakmicu možete gledati "uživo" u 3D-u te tijekom igre raditi preinake u taktici i izboru igrača, što će se odmah reflektirati na terenu, pri čemu će pokreti igrača biti realni koliko i u FIFI ili ISS Pro jer su kreirani motion capture tehnologijom. Za one koji od igre ne traže samo adrenalin, nego i napor za sive stanice, a ipak uživaju u nogometu, LMA Manager će biti pravi izbor.



timova čiji je menadžer načinjen od hrpe silikona, novi projekt tvrtke International Sports Multimedia (ISM) je stvar za vas. Riječ je o upravljanju vlastitim timom preko interneta, na poteze, a unutar UEFA lige prvaka. Sam projekt vezan je za Eidosovu nogometnu simulaciju za PC i Playstation *UEFA Champions League*, a pobjednik Internet turnira bit će nagrađen putom i ulaznicom na finale Lige prvaka. Mogu se kladiti da i Ćiro igra

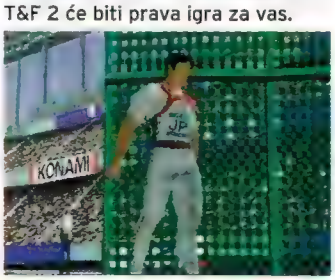
- **Čini se** da su vlasnici Segine konzole brzo shvatili da nema ništa od uživanja s onim glomazn im kontrolerom te ljubomorno mjerkaju Sonyjev dual shock koj je većina stručnjaka proglasila najbolje oblikovanim kontrolerom dosad. Da bi doskočili jadu, *Ultimate Video Acessories* je proizveo adapter kojim se naš kontroler može prikopčati na Dreamcast i uživati u neograničenoj slobodi pokreta koju nudi.
Jesam ga nanvalio, ne da sam pristran, nego sam pristran.

- **Usporedo s** Quakeom 2, Wu Tang Clanom i Tony Hawkom, Activision priprema još jedan potencijalni hit. *Spider-Man*, koji je prvi put prikazan na E3 u još u svibnju ove godine, sada je mnogo bliže datumu izlaska koji će, iako, biti - dogodine. Programeri najavljuju radnju i likove preslikane iz crtića, te glavni lik nevideno fluidnih pokreta i mogućnosti kretanja. Čovjek- pauk će se penjati po zidovima i stropovima, bacati mreže i vjesati se po tornjevima ne bi li iskorijenio zločinački "šljam" i spasio djevu u nevolji - pravi vitez novog doba, zar ne?

Trči, skači, maši ručicama!

International Track & Field 2

Pripremite palčeve, jedna od najigranijih sportskih multiplayer igara uskoro će dobiti nastavak. Zbirka atletskih disciplina koja je od igrača zahtijevala preciznost i brzinu u udaranju po tipkama dugo je bila omiljena zabava kad bi se oko Playstationa okupilo veće društvo. Nastavak donosi šest novih disciplina, bolju grafiku i standardna sitna uljepšanja, ali programeri obećavaju da će način igre ostati isti. Želite li prirediti atletski miting pred svojim TV-om, International T&F 2 će biti prava igra za vas.

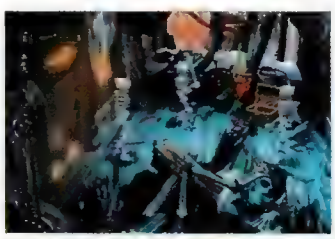


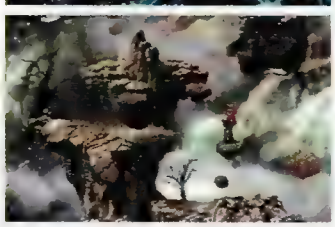
Test Drive - ali motori

Da, konačno će se na Playstationu ponovno pojaviti neka simulacija vožnje motora. Već vam je, vjerojatno, navrh glave različitih Need for Speedova, Gran Turisma, Ridge Racera i sličnih (što ja to pričam?), zaželjeli ste zajašiti pravi stroj i zapaliti cestu. U novoj igri Infogramesa nazvanoj Test Drive Cycles bit će vam to omogućeno na najbolji mogući način jer je za motore otkupljena licenca Harley Davidsona, čime su programeri dobili dopuštenje uporabe bilo kojeg od 30-ak postojećih modela. Odabrali su ih desetak, a šansu da ih provozamo dobit ćemo početkom iduće godine.
Eh, da - loše vijesti. Čini se da je igra arkadnog stila i da ćemo više vremena provoditi izbjegavajući mrlje ulja i grmlje na cesti nego vozeći, što ruši sve moje nade u realnost i kvalitetu igre. Vraćam se Driveru, a vi pogledajte slike i nadajte se da TDC ipak neće biti lošiji od Road Rusha.

Legend of Dragon

Uvidjevši kakav je uspjeh postigao FF8 serijal i ostale RPG igre, Sony je odlučio dio svog budžeta izdvojiti za razvijanje sličnih igara. No, ta odluka nije od jučer. Dokaz toga je Legend of Dragon, RPG koji tim od 100-ak ljudi razvija već tri godine.
Kao što je i uobičajeno, igrač će biti u ulozi lika koji na ovaj ili onaj način spašava svijet, a igranje će (kao i u FF) biti podijeljeno na kretanje po lokacijama i borbe koje će se odvijati u drugačijem engineu. To su zasad jedini podaci o ovoj igri koja će zauzimati 4 CD-a, a grafički umjetnici koji rade na njoj pohvaljeni su za dizajnerska dostignuća na nedavno održanom SIGGRAPH 99 sajmu. Legend of Dragon će se u Japanu pojaviti u prosincu, a kod nas će stići koji mjesec nakon toga, kad ćemo se i sami uvjeriti može li Sony s prijestolja skinuti Final Fantasy.





Dragon Quest 7: Eden no Senshitachi

E, sad ga ti znaj! Mislim na prijevod. Sedmi nastavak u Japanu poznatog RPG-a na engleski se prevodi kao Warriors of Eden, a još se nije pojavio ni na japanskim policama, dok će američke ugledati tek iduće godine. Ipak, fanovi su se već uzbudili, a ja ne znam kako tako brzo nakon FF8 netko nalazi snage za novi RPG.
Ponovno ćete, kao bezvezni mladić, krenuti iz svog sela i na kraju, vjerojatno, završiti spašavajuci svijet. DQ7 bi trebao radnju balansirati izmedu sadašnjosti i prošlosti, što je zanimljiva ideja, ali se stilom i načinom igranja neće mnogo razlikovati od prijašnjeg nastavka (koji, čini mi se, nisam vidio, ali dobro). Sve u svemu, sprema nam se još jedan japanski RPG kojim Sony smjera pokupiti novce Amerikancima koje je obuzela fantasy-groznica, a Enix će isto napraviti u Japanu. Pitanje je hoće li igra uopće stići u naše krajeve, ali već predvidam da ovdje neće doživjeti toliki uspjeh.

GLASINE

Poznati japanski strip-umjetnik Yoshitaka Amano koji je radio dizajn likova u prvih šest dijelova Final Fantasy serijala natuknuo je da upravo radi na novom FF projektu i dao naslutiti da je riječ o FF9. Koliko je istine u tome? Posljednje vijesti govore da je doista riječ o novoj FF igri, ali da brojka 9 neće biti u naslovu.

IZRAVNO S MJESTA DOGAĐANJA

ECTS '99

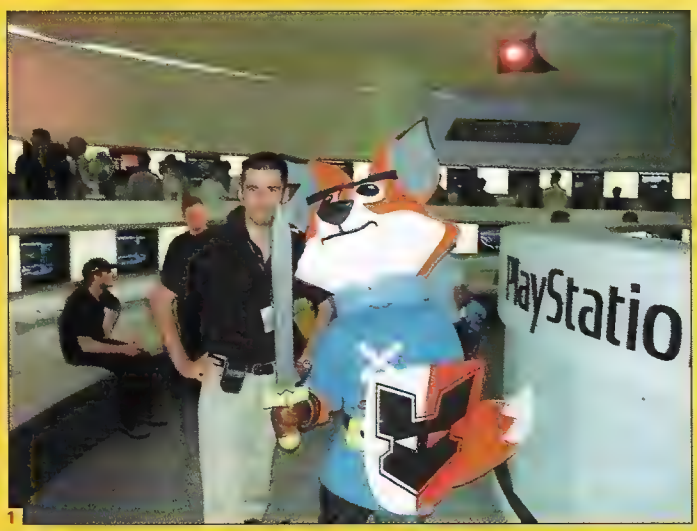
5.-7. rujna, Olympia Hall, London

REPORTERI S TERENA
Kristijan Žibreg
Krešimir Mijić

ECTS - European Computer Trade Show - je najveći europski sajam interaktivne zabave i drugi najveći svjetski sajam, iza E3-a, na kojem se okupljaju sva zvučna imena industrije ne bi li se pohvalila naslovima koji tek trebaju stići i pokazala se javnosti u najboljem svjetlu. Nakon najava konzola nove generacije i PlayStationa 2 koji nam već kuca na vrata, bilo je zanimljivo vidjeti kako se to odražava na stanje u izrazito dinamičnoj industriji igara. Prenosimo vam djelić atmosfere s londonskog ECTS sajma

TREĆA SREĆA?

Ove godine smo, bogatiji za pozitivno iskustvo s prošlogodišnjeg ECTS-a i ovogodišnjeg E3-a, s posebnim zanimanjem iščekivali nastup Sonyja. Međutim, već prvi dan smo shvatili (s razočaranjem) da ono što je Sony pokazao, u organizacijskom smislu, sigurno nije najbolje što mogu dati. Da pojasnim, nije da Sony na ECTS-u nije imao što pokazati Đ naprotiv, no, organizacija njihovog nastupa nije bila na onoj razini kao na E3-u. Razloge takvom stanju treba, opet, potražiti kod konkurencije. Naime, tri najžešća konkurenta na tržištu konzola - Sony, SEGA i Nintendo - su na E3 sajmu održanom u svibnju ove godine u Los Angelesu ispucali sve adute nadmećući se tko će jače uzdrmati javnost spektakularnim press izvješćima. Nintendo je objavio rad na novoj konzoli kodnog imena Dolphin koju izrađuju u suradnji s IBM-om, SEGA je na sve strane pokazivala Dreamcast koji se već tada mogao kupiti u Americi, a Sony je šokirao sve nazočne demonstracijom moći PlayStationa 2 koji je tada još uvijek bio u razvojnoj fazi.

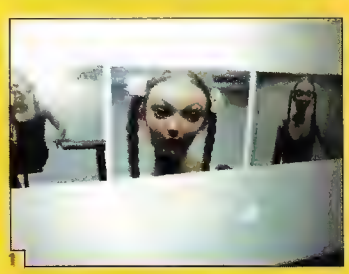


1

2

[1] Krešimir Mijić je još uvijek dijete u srcu i spava sa plišanim medvjedićem pod jastukom. Uuups, to niste čuli od mene! [2] Lijepih prizora nije nedostajalo

Najviše buke je na E3-u sigurno podigao Sony, a novinari diljem svijeta su još dugo nakon sajma pričali o veličanstvenim prezentacijskim štandovima na dva kata i pravom malom vojskom službenika koji su svima pokazali tko je gazda. Kako su se zahuktavale pripreme za ECTS 99, prvo je Nintendo iznenadio javnost izjavom da odustaje od nastupa, potom je isto učinila SEGA, da bi na kraju i Sony najavio *«mogućnost nepojavljivanja* . Svi su navodili isti razlog Đ marketinški budžet je potrošen za E3 Đ i svi su pogazili svoju riječ! Naime, Nintendo je ipak u posljednji tren obavijestio javnost da se pojavljuje na sajmu, slijedila ga je SEGA, što je onda i Sony suočilo s velikim izazovom: nadmašiti prezentaciju svojih konkurenata u vrlo kratkom vremenu. To im je i uspjelo, ali ne potpuno. Naime,


1

[1] Mental Wealth je ime najnovije reklamne kampanje za PlayStation koju karakterizira djevojka nevjerojatnih facijalnih karakteristika. Cijelu TV reklamu možete odgledati na CD-u za mjesec studeni, koji dolazi uz najnoviji broj časopisa HACKER [2] Vaš reporter uz jutarnju kavicu piše izvješće u londonskom press officeu na ECTS-u

2

SVE VIŠE TVRTKI PODRŽAVA PSX 2

Nakon Ragea, Zed Two će postati druga službena tvrtka u Engleskoj koja će razvijati naslove za PlayStation 2. Zed Two je potpisao ugovor s Imegineerom (koji već razvija nekoliko naslova za PSX) i njihov prvi naslov će biti prerada postojećeg naslova WetTrix. Razvojni tim Zed Twoa će preseliti svoje ljude u razvojne studije Imagineera gdje već radi nekoliko japanskih programerskih timova jer je Imagineer jedna od rijetkih tvrtki kojoj je Sony poklonio svoje povjerenje i dao im na uporabu cjelovit razvojni kit za PlayStation 2. Informacije radi, Sony je razvojne kitove za PlayStation 2 dao na uporabu engleskim softverskim poduzećima tek od listopada ove godine. Tvrtka i dalje pozorno procjenjuje kome će dati svoje razvojne kitove (više od polovice ih je podijeljeno u Japanu), a podrška softverskih poduzeća je nevidena - nedavno je Electronic Arts, drugi najveći izdavač igara na svijetu, javnosti objavio da je podrška PlayStationa 2 u njihovom strateškom interesu.

[1] Ovako je izgledao ulazak u Sonyjevo carstvo [2] Pregledno uređeni kružni štand je posjetiteljima omogućavao da zaigraju igrive verzije svih najavljivanih igara koje će izaći do kraja godine

NEMA PADA CIJENE U EUROPI

Iako je Sony prošlog mjeseca u svjetlu nedavnih ratova cijena spustio cijenu PlayStationa s 99.99£ na 79.99£ u Engleskoj i Irskoj te s 119.99$ na 99.99$ u Americi, iz njihovog je ureda objavljeno da neće biti sličnog pada cijena u Europi. Po riječima Sonyjevog glasnogovornika, «cijena je spuštena u Engleskoj, Irskoj i Americi da bi se uskladila s cijenom konzole u ostalim europskim teritorijima . Da podsjetimo, cijena konzole u Njemačkoj je trenutačno 249 DEM, a to je cijena po kojoj se ravnamo i mi u Hrvatskoj.

PlayStation 2 će biti manji od PlayStationa, ali veći od Dreamcasta

Ken Kutaragi, otac PlayStationa

SEGA i Nintendo su uspjeli napraviti vizualno atraktivniji štand, a Sony je svoj prostor organizirao minimalistički, sterilno i jednostavno: dvije kružne prostorije s bijelim zidovima na kojima su bili povješani ekrani s igrama koje su se mogle zaigrati. Dakle, ni traga visećim autima koji promoviraju Gran Turismo 2, golemim visećim Spyro i Crash balonima, grandioznim kružnim stubištima osvijetljenim plamenovima baklji i ostalim ludorijama kojima nas je Sony dočekao u svom prostoru na E3-u koji je doslovce bio prava mala država na dva kata. Srećom, to je bio i jedini *«propust* jer je ponuda hardvera i softvera za našu dragu sivu kutijicu bila veća no ikad. Iako nije bio prezentiran nijedan naslov za koji dotad nismo čuli, paleta dolazećih igara će i najveće pesimiste ostaviti bez argumenata za raspravu. Uz igre poput *This Is Football, Wipeout 3, Quake 2, Vigillante 8: 2nd Offence, Spyro 2, Tomb Raider 4* itd., nema sumnje da će u PlayStationu 1 biti života još barem 2-3 godine. Što se tiče hardvera, upravo je njegova ponuda ove godine doživjela veliku ekspanziju te uistinu više ne nedostaje kojekakvih raznobojnih kontrolera, palica, miševa i egzotičnih periferija poput "specijalnih rukavica za 3D igre, podija za plesne igre", itd.

PSX 2:
MANJI OD PSX-A, VEĆI OD DREAMCASTA

Nakon mjeseci špekulacija i dezinformacija, tvrtka je konačno odlučila javnosti objaviti detalje o datumu izlaska PlayStationa 2, cijeni, softverskoj podršci i kozmetičkom dizajnu konzole na Tokyo Game Show konferenciji koja se održala 17.-19. rujna u Tokiju, gdje je bilo **250 000** posjetitelja. Kozmetički dizajn konzole je bio uživo pokazan nazočnim novinarima iza zatvorenih vrata, a mnoge su tvrtke (poput Imagineera, Capcoma i drugih) pokazale radne verzije svojih naslova za PlayStation 2. Koznola će se u Japanu početi prodavati u ožujku iduće godine s početnom cijenom ne većom od 395 USD i nedvojbeno je da je mogućnost gledanja DVD filmova i igranja svih starih naslova nameće kao kućni zabavni sustav za novi milenij. Ostale detalje o PlayStation 2 konzoli možete pročitati u iscrpnom Berinom izvješću u ovom broju, a sada vas prepuštamo slikama koje će vam prenijeti barem djelić sajamskog ugođaja.

[1] Kao i uvijek, najveći interes je bio za prezentaciju tehničkih karakteristika PlayStationa 2 [2] Na Activisionovoj prezentaciji vaš se novinar nije mogao odvojiti od odličnog Quakea 2, čiju recenziju možete pročitati u ovom broju [3] I ovo je PlayStation kultura...

PRODAJA POTUKLA SVE REKORDE!

Chris Deering, predsjednik SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) je nedavno objavio da očekuje da će se broj ukupno prodanih PlayStationa u Europi i ostalim PAL teritorijima dosegnuti brojku od 25 milijuna. Da podsjetimo, Sonyju je cilj u PAL teritorijima stvoriti bazu od 35 milijuna vlasnika konzole, a s obzirom da su krajem kolovoza već došli do 29 milijuna, čini se da ta brojka više i nije tako nedostižna. Chris Deering vjeruje da će se postojeći PlayStation, usatoč PlayStationu 2, od kojeg se mnogo očekuje, nastaviti aktivno prodavati touco tri godine. Sonyjev PlayStation je najprodavanija konzola svih vremena, s više od 60 milijuna zadovoljnih korisnika u svijetu.

Press konferencija koju je vodio Chris Deering, glavni šef Sony Computer Entertainment Europe, i na kojoj su vaši reporteri imali priliku saznati konačne detalje o PlayStation 2 konzoli

Vrijeme komunikacije

9.-13.11.'99

31. međunarodni sajam informacijske tehnologije

INFO GAMER 99 multimedijska igraonica

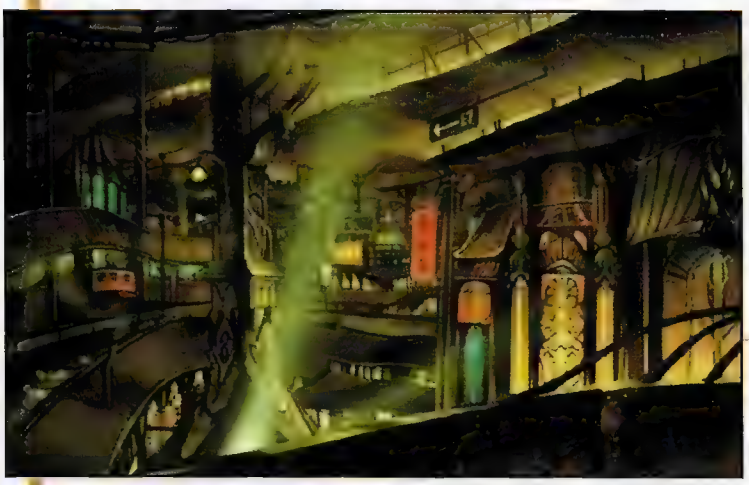
Rezervirajte već danas svoj izložbeni prostor

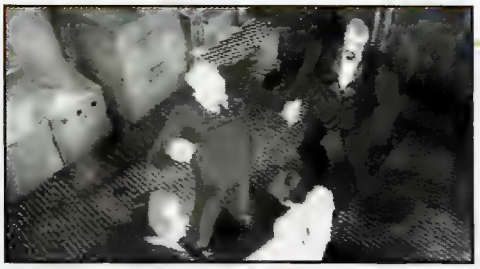
Obavijesti i prijave: Avenija Dubrovnik 15, 10 020 Zagreb
Tel: 01/6503 532, 01/6503 582, Fax: 01/6503 112

1909 Zagrebački Velesajam

http://info.zv.hr

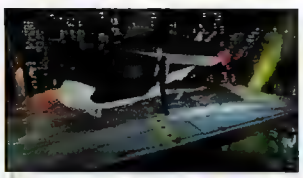
fear effect



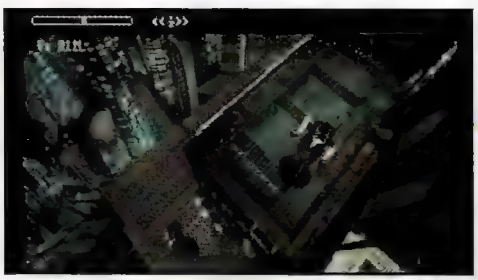


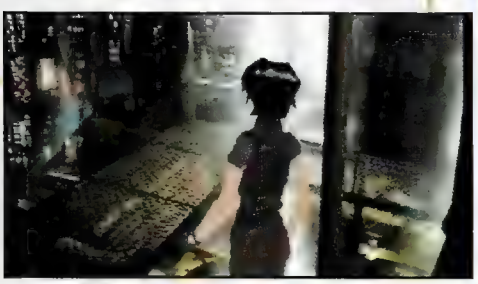
Videozapisi otkrivaju mnoge tajne prikrivene debelim zidovima...

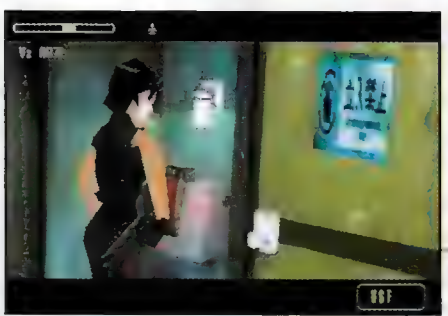
...dizajn igre koristi kineske motive koji grafički, kao što vidite, izgledaju impresivno...

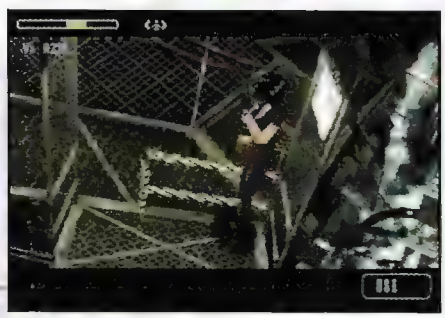


...cartoon likovi su zaštitni znak Fear Effecta, prvotno nazvanog Fear Factor...



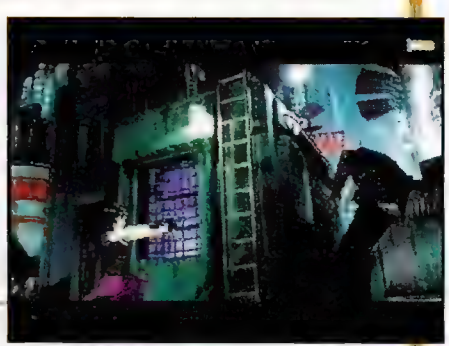






...očekujemo vrlo fluidne animacije koje bi trebale dočarati umjetnički animirane filmove (manga serijali npr.)...

...ovakva pljuca bi odlično pristajala Bruce Willisu u četvrtom nastavku Die Hard serijala...



...nisu samo tajni agenti sa OOX "serijskim" brojem sposobni držati pljucalicu olova sa obje ruke. Što bi rekli: žena sa stilom!

NAJAVA BROJA

FORMULA ONE 99

Pogled iz kokpita će biti dodatno poboljšan. Grafički bi nam engine trebao omogućiti da vidimo sve ono što bi i pravi vozači u danoj situaciji vidjeli. Dakle, ako se s određenog mjesta vidi cijela staza ili njen određen dio, i mi bismo to trebali vidjeti. Usto, u pogled iz kokpita će biti ugrađena vrlo važna sitnica koja je prijašnjim nastavcima nedostajala - retrovizori, koji bi nam trebali biti glavno oruđe da održimo svoje protivnike pod nadzorom.

Formula 1 predstavlja vrhunac autoutrka. To je san većine današnjih vozača, kako profesionalaca, tako i amatera. Vrlo je malen broj ljudi koji mogu sjesti u bolid Formule 1 i iskušati sve što on može. Pa kad se već ne možemo provozati u njem u stvarnom životu, onda to možemo, zahvaljujući nekim igrama, izvesti na playstationu. Usporedivati to dvoje nema smisla, ali ipak i jedno i drugo možemo okarakterizirati kao svojevrsnu zabavu. Najpopularnije su simulacije iz Formula One 9X serije kojima bi se uskoro trebao priključiti i novi nastavak koji bi serijal trebao dići nekoliko stuba više zahvaljujući mnogim novotarijama koje donosi.

Sve staze su dizajnirane pomoću CAD nacrta dobivenih od FOA-e (Administracija Formule 1), što znači da će biti napravljene sa stopostotnom preciznošću. Zahvaljujući tome, izgled staza će biti najbliži realnosti te možemo biti sigurni da će svaki detalj biti na svom mjestu. U prijašnjim je nastavcima u tu svrhu rabljen videozapis staza, a rezultat je bila samo aproksimacija stvarnog izgleda staze. Ovo će biti veliki korak naprijed jer će nam konačno biti omogućeno da vozimo po stazama koje su identične onima u stvarnosti.

FORMULA ONE 99

PROIZVOĐAČ PSYGNOSIS
IZDAVAČ SCEE (SONY)
DATUM IZLASKA LISTOPAD 1999.
ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE
BROJ IGRAČA 1-2
PLATFORMA PSX

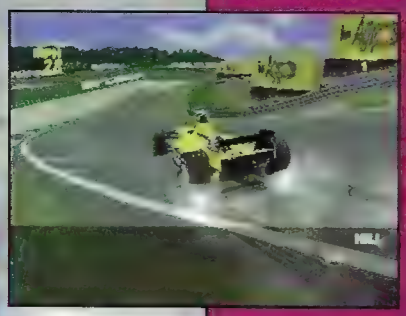
Memory Card
Dual Shock

Prijašnji nastavci nisu se mogli pohvaliti state of the art grafikom, a razloge treba tražiti u činjenici da su se igre iz tog serijala prvo radile za PC, a potom bi bile prebacivane na PSX. Kako je već poznato, rezultati nisu bili najbolji pa je u ovom nastavku to promijenjeno. Napravljen je potpuno nov grafički engine, isprogramiran i optimiziran prije svega za playstation koji bi, po najavama i obećanjima, trebao biti nešto posebno. Bit će sposoban vrtiti igru u visokom broju fps-a bez ikakvih trzanja i zastajkivanja nudeći golemu količinu detalja vezanih za stazu i bolide.

Formula 1, kraljica autoutrka, uskoro će dojuriti u potpuno novom izdanju.

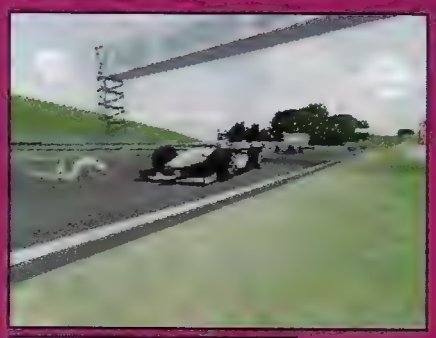
PIŠE Hrvoje Herceg

Tehnička doradenost bit će bolja nego u prijašnjim nastavcima



Na popisu izmjena našli su se i zvukovi. Svi prijašnji nastavci nudili su istu zbirku zvukova, dobivenih iz generičke zvučne biblioteke. Za ovaj nastavak obavljeno je specijalno snimanje zvukova bolida, posebno iznutra, a posebno izvana. Možemo očekivati da će naše uši uživati u pravom zvuku tih oktanskih zvijeri, barem u onoj mjeri u kojoj nam to omogućava TV prijenos.

Jedna od važnijih novosti najavljenih za ovaj nastavak je testna vožnja (test drive) po stazi. Iako su slične opcije postojale u prijašnjim igrama, nigdje to nije bilo izvedeno na ovaj način. Naime, osim mogućnosti da sami jurite stazom do iznemoglosti, tražeći idealnu putanju kroz zavoje, možete zatražiti i pomoć od računala. Učinite li to, moći ćete promatrati AI vođenog vozača kako vozi, uz stalne komentatorove savjete kako prolaziti određene zavoje, gdje kočiti, gdje ubrzavati te kojom ih brzinom prolaziti. Na ovaj ćete način brzo naučiti kako voziti bolje, brže i sigurnije (zvučim kao instruktor iz autoškole :-)).

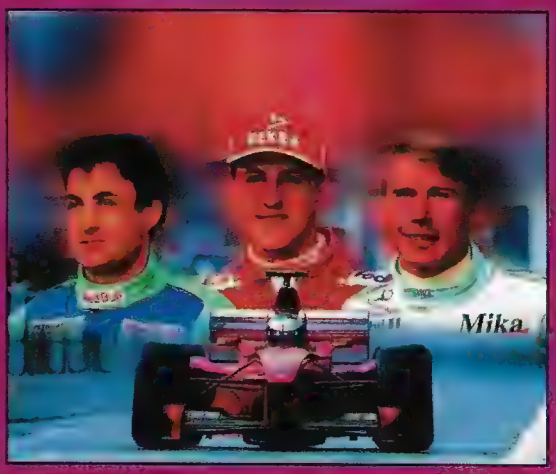


Kvalifikacije su bile dio prije utrke koji je većina igrača preskakala. Voziti dvanaest krugova potpuno sam na stazi ne predstavlja neki osobit užitak, posebice ako su nam vremena kompjutorskih igrača unaprijed poznata. U stvarnosti su kvalifikacije iznimno zanimljiv i važan dio cijelog tog događaja, zato su ih u ovom nastavku pokušali napraviti što privlačnijima. Sada ćete moći voziti cijele kvalifikacije, punih sat vremena. Opišimo to ovako: izlazite na stazu, odvezete nekoliko krugova i vratite se u boks. Pogledate svoje vrijeme i čekate dok ne vidite što konkurencija radi. Sami možete odlučiti kada ćete ponovno izaći na stazu i koliko ćete dugo voziti. Paralelno s vama, i vaši će protivnici isto raditi pa ćete doista imati osjećaj da vozite kvalifikacije. Ako ipak niste raspoloženi voziti kvalifikacije i utrku onoliko koliko u stvarnosti traju, moći ćete ih skratiti te voziti koliko hoćete.

Činjenica da Formula One 99 posjeduje FIA-inu licencu govori nam da će tu biti svi timovi i vozači iz sezone 99. Uključene su i ovogodišnje pridošlice - kod timova BAR, a kod vozača Zonta, Zanardi, Gene i de la Rosa. Čak i pričuvni vozači Salo i Sarrazine. Po prvi je put ovdje i Jacques Villeneuve, koga u prijašnjim nastavcima nismo mogli naći zbog nekih ugovornih komplikacija. Uza sve vozače i timove, tu će biti i sve staze uključujući i najnoviju, Sepang, na kojoj se vozi velika nagrada Malezije.

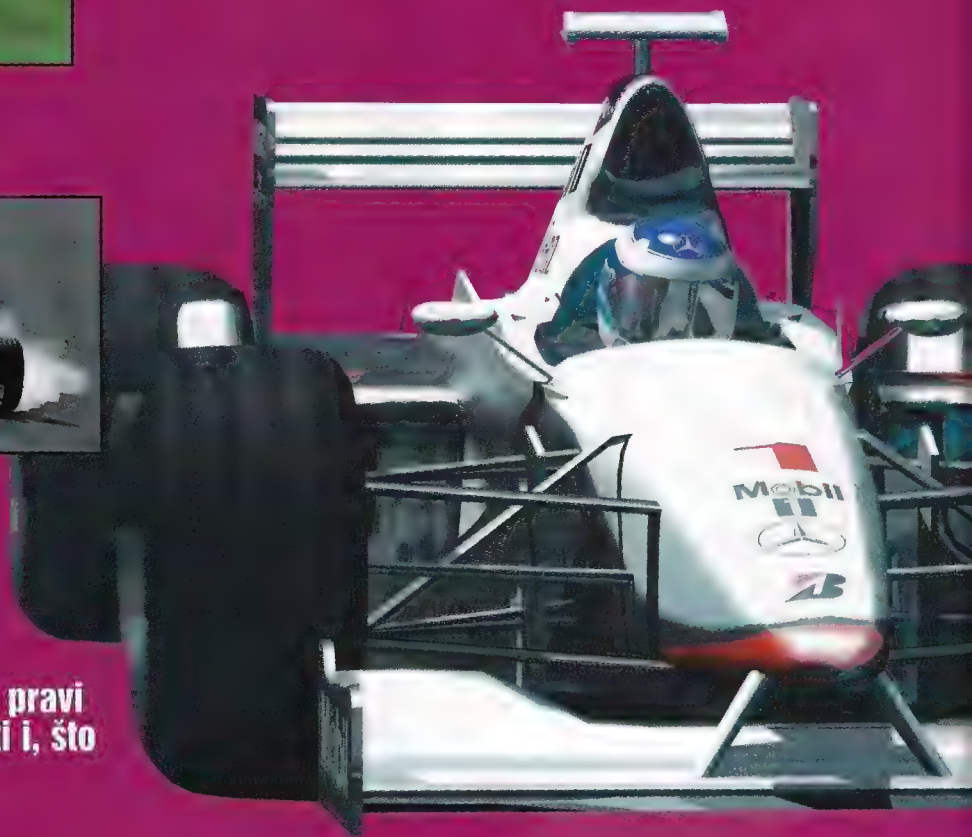
Bolidi Formule 1 iznimno su komplicirana vozila, s milijun sitnica koje se mogu podešavati prije utrke. Naravno, to ćete moći i ovdje raditi. Od podešavanja kočnica, prijenosa u mjenjaču i kutova krilaca do odabira guma i određivanja količine goriva koju ćete uliti u tank. Za razliku od prijašnjih nastavaka, ovdje će se te promjene itekako osjetiti tijekom vožnje i imat će velik učinak na ponašanje bolida. Ako se ne želite zamarati podešavanjem, postoji default setup koji će biti na razini 95% od idealnog. Ipak, i ovih pet posto moglo bi presuditi tko će pobijediti ako je riječ o najrealističnijoj postavki igre.

Umjetna inteligencija u simulacijama vožnje iznimno je važna stvar, no, nažalost, u većini današnjih vožnji AI automobili samo slijede unaprijed definiranu putanju staze. Gotovo da i nema razlike vozite li sami ili s tih nekoliko glupih protivnika koje možete doživjeti samo kao prepreke. U novoj bi Formuli to trebalo biti bitno poboljšano. Svaki će vozač sam odlučivati o odlasku u boks, o preticanju i ostalim akcijama koje izvodi na stazi. Posebno je zanimljivo što će svaki vozač imati svoj stil vožnje. Tako će, recimo, M. Schumacher voziti agresivnije od R. Barrichella, dok će neki vozači griješiti više od drugih.



Kako je to danas već običaj, bit će podržano igranje dvojice igrača preko split screena (horizontalnog i vertikalnog). Prijašnje verzije podržavale su i igranje učetvero preko link kabela, dok najnovija to neće moći. Iako bismo to mogli protumačiti kao korak natrag, objašnjenje je da se za taj način igranja ne bi moglo jamčiti da će biti 100% ispravan te je zbog toga izbačen iz igre. No, ne bismo zbog toga trebali previše žaliti, pogotovo ako sve ostalo bude kako treba.

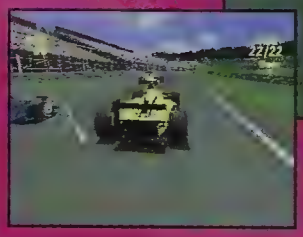
Ako hoćete voziti Formulu 99, tada se morate pokoravati njenim pravilima ponašanja. Ako prerano startate, prekoračite brzinu u boksu ili malo presječete zavoj, bit ćete kažnjeni. Po prvi je put uvedena Stop-Go kazna koju će morati odraditi svi prijestupnici. Ovisno o tome koliki stupanj realnosti hoćete ili, bolje rečeno, koliko ste zločesti, moći ćete pravila djelomice ili potpuno isključiti.



AI igrači ponašat će se kao pravi ljudi. Ići će u boks, preticati i, što je najvažnije, griješiti.

Osim vozačkog znanja, morate imati i sreće da biste pobijedili.

U prijašnjim nastavcima Formule 1 protivnički se automobili nisu nikad kvarili. Slijedeći svoju putanju, svi bi na kraju završili utrku, što znamo da je u stvarnosti teško moguće. Ovdje će kvarovi i ostale nevolje koje prate vozače biti uključeni - vozaču ispred vas može otkazati motor, pući guma ili može jednostavno izgubiti kontrolu nad bolidom i izletjeti sa staze. Ova činjenica bit će značajna za kraj utrke jer ćete, osim vozačkog umijeća, morati imati i sreće da biste na kraju bili prvi.



Boljoj atmosferi za vrijeme utrke pridonose komentatori. Za ovu priliku unajmljeni su profesionalni TV- komentatori koji utrku prenose na šest različitih jezika. Imena poput Martina Brundlea i Jacquesa Laffittea (bivših vozača Formule 1) jamstvo su da će komentari biti zanimljivi i suvisli (za razliku od onih na našoj televiziji).

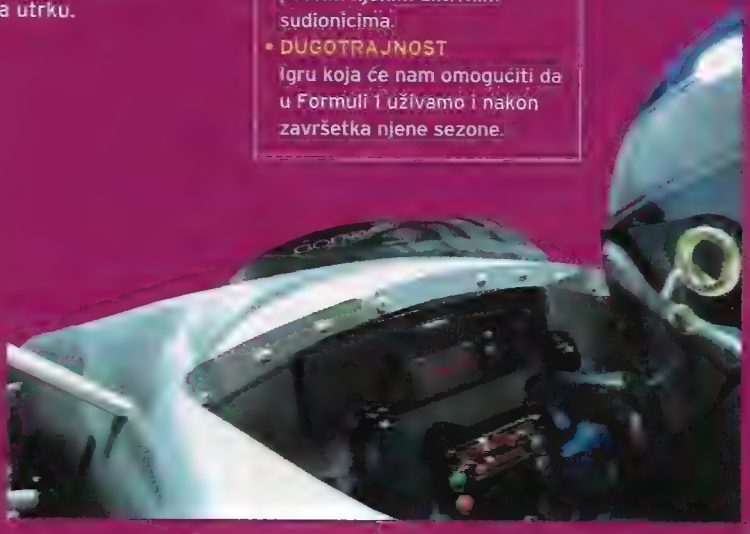
Sigurnosni automobili (safety car) bio je vjerojatno najtraženiji dodatak za ovaj nastavak. Zahvaljujući nekoj dobroj duši, moći ćemo ga vidjeti u ovoj igri. Izaći će na stazu tijekom jakog nevremena ili u slučaju teške nesreće. Vodit će utrku dok se situacija ne raščisti, a zatim napustiti stazu i pustiti vas da nastavite što ste započeli.

ŠTO OČEKUJEMO

- **REALNOST**
  Vrijeme koje će se mijenjati, bolide koji će se kvariti i čije će ponašanje na pisti biti kopija onih u stvarnosti.
- **TEHNIČKU DORAĐENOST**
  Odličan grafički izgled igre, prikladnu zvučnu kulisu i realno odsimulirane bolide F1.
- **LICENCU**
  FIA-ina licenca znači da će se u igri naći originalna imena vozača i timova.
- **UMJETNU INTELIGENCIJU**
  Pametne AI vozače, različitih stilova vožnje, koji će svojim akcijama za vrijeme utrke postati njenim aktivnim sudionicima.
- **DUGOTRAJNOST**
  Igru koja će nam omogućiti da u Formuli 1 uživamo i nakon završetka njene sezone.

Da bi ugođaj bio što bliži realnosti, očekuju nas i različite vremenske (ne)pogode koje će jako utjecati na uvjete na stazi te na odabir guma za vaš bolid. Zbog izmjene guma, morat ćete planirati i svoje odlaske u boks. Da biste se za određene vremenske uvjete dobro pripremili, pomoći će vam vremenska prognoza za cijeli vikend, no znajte da se u jednom danu vrijeme može itekako promijeniti pa, tako, primjerice, iznenadni pljusak može ozbiljno ugroziti vaše planove za utrku.

Pogledamo li još jednom što bi nam sve novi nastavak trebao ponuditi - bolji grafički engine, bolji AI, bolji dizajn staza, Safety car... Đ nije teško zaključiti da nam novi blockbuster kuca na vrata. Iako smo u posljednje vrijeme postali sumnjičavi i ne vjerujemo u sva ta silna obećanja, Sonyjevo ime, koji se predstavlja kao izdavač, ulijeva sigurnost da bi ona mogla biti ispunjena. Preostaje nam samo čekati da Formula One 99 ugleda svjetlost dana.



Nemoguća misija postojala je već 60-ih u obliku serije, remake smo vidjeli prije 2 g. u filmu Briana DePalme, a sutra ćemo se i sami uvjeriti je li nemoguće zbilja nemoguće. PIŠE Danijel Milčić

MISSION: IMPOSSIBLE

MISSION: IMPOSSIBLE

proizvođač	X-AMPLE
izdavač	INFOGRAMES
datum izlaska	JESEN `99
žanr	AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION, N64, PC, GBC

Memory Card · Dual Shock

DOBRO JUTRO, GOSPODINE PHELPS...

Odlučite hoćete li prihvatiti jedan od najzahtjevnijih i najopasnijih zadataka ikad. Ako ste odlučili prihvatiti ga, očekuje vas misija u kojoj vodite svoju ekipu kroz spektakularne misije diljem svijeta na više od 20 nivoa igre. Strašno brzi refleksi, sposobnost donošenja brzih i pametnih odluka, strateško razmišljanje i iznimno visoka preciznost samo su neke osobina koje će vam trebati. Kao i uvijek, ako neko iz ekipe pogine ili ga uhvate, sekretarica će pokriti sve dokaze o zadatku. Ethan Hunt će, po običaju, biti point man. Ova igra neće napraviti samouništenje za 5 sekundi, no vi možda hoćete...

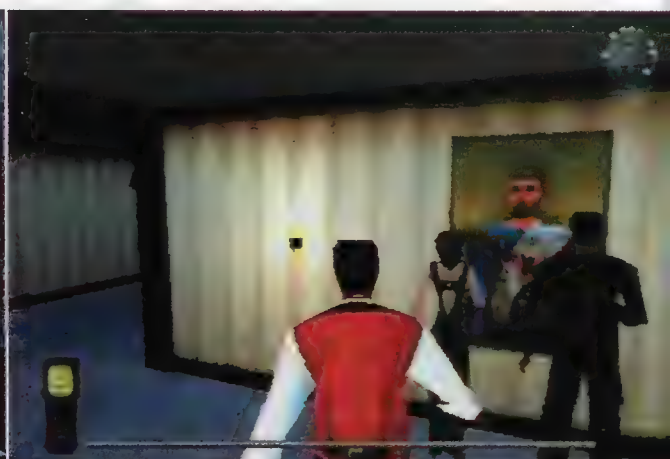
Igra koja bi na ovoj konzoli trebala imati bolju i detaljniju grafiku nego na N64, hardverski jačem suparniku

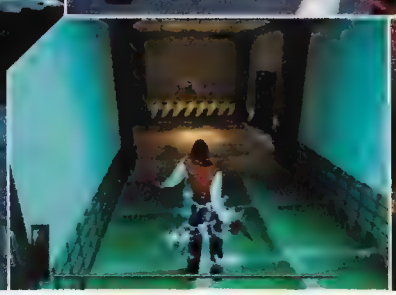
GOOD LUCK, JIM!

Igra vas stavlja u ulogu Ethan Hunta (u filmu ga glumi Tom Cruise). Morat ćete biti sposobni izvesti na tone različitih stvari. Primjerice, šuljati se oko snježnih baza, neopaženo šetati zabavom na koju niste pozvani i, naravno, tiho se spustiti do računala, baš kao u filmu. Naravno, bit će tu i pregršt ostalih stvari pa ni radnja neće cijelo vrijeme biti ista kao u filmu. Veliko iznanađenje je i najava da bi verzija za Playstation tre-

IZDAJICE

Infogrames je osnovan 1983., a danas zauzima 6 mjesto na popisu najuspješnijih izdavačkih kuća softvera za konzole. Razvijaju i distribuiraju igre za N64, Game Boy, PS i PC. Distribuiraju također i simulacije temeljene na Digital Image Designu (DID). Infogrames trenutačno radi na projektu utemeljenom oko revolucionarnog Alone In The Darka.





UDRI U TRAMVAJU

Mission Impossible bit će dostupan i na Game Boy Coloru gdje ćete u ulozi Ethana Hunta morati završiti 15 nivoa čiste akcije i usput uslikati tajne dokumente postavljajući nemilosrdno eksplozive na sve strane i demolirajući sve što vam se nađe na putu, no pazite, neprijatelj je moćan i mudar :). Naravno, sve to bit će u 512- bitnoj boji i rezoluciji 3200x2400 dpi-a. A o 3D-u da i ne pričam, pa svi znamo da će ovo pokopati Unreal, Quake Arenu i Half-Life u jedan veliki trodimenzionalni grob osvijetljen predivnim svjećicama koje će davati savršene lighting efekte. Igra, naravno, podržava bump-maping, smel-tracing, hit-feeling i sve ostale stvarčice koje će vam pomoći da se bolje uživite u igru. Znam da je siromašno, ali na putu od doma do škole poslužit će. O.K., malo sam pretjerao, ali nije ni daleko od istine. Game Boy Color presents: 16 boja, 30x30 dpi-a, čisti mono surround (shitsound® productions), led-dioda koja svijetli kad su baterije u Game Boyu i, naravno, pravi 2D sa svim efektima i veseljima koje donosi...

bala izgledati bolje i bogatije od one za N64. Je li tvrdnja istinita, ne možemo potvrditi, no sve je moguće... Svaka nova verzija Nemoguće misije ima neke nove dodatke, tako ćemo u verziji za PC i PS moći uživati u kvalitetnom sóundtracku (CD kvalitete), novodizajniranom izborniku i govoru. Govor i glazba su snimani u studiju u Parizu, gdje jamče da će kvaliteta zvuka biti odlična.

LET`S GET IT ON!

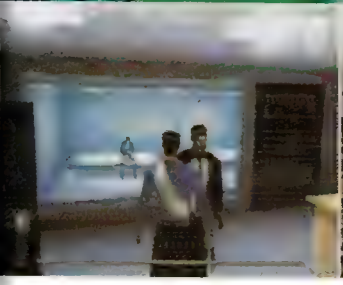
Kako biste izbjegli sve prijeteće opasnosti, morat ćete se prije odlaska na svaku misiju naoružati do zuba. No, kako je ovdje riječ o Nemogućoj misiji, obična oružja vam neće biti od prevelike koristi. Stoga vam je ponuđen arsenal high-tech "sitnica" koje, vjerujte mi na riječ, mogu biti mnogo ubojitije od sačmarice. Protivnici će biti vrlo pametni pa ako ne smislite brzo neki plan, dogodit će se ono najgore- izvući ćete kraći kraj. Da biste izbjegli takve situacije, često ćete se morati šuljati zamaskirani pokraj vaših neprijatelja, ali pripazite - i najmanja će vas greška odati. X-ample (proizvođač) posebno naglašava kako će igra zapravo biti akcijsko-avanturistični miks u kojem ćemo često zapeti na nekim logičkim zagonetkama. Igra će se moći prelaziti iz prvog ili trećeg lica, izbor je vaš. Kontrole će, navodno, biti potpuno iskorištene pa će trebati malo vremena za privikavanje na pokrete. Inventorij će također biti pregledan i vrlo jednostavan za uporabu. Sve dosad je bilo prilično jednostavno, nadam se samo da isto ne vrijedi i za grafiku. Iako mi, gledajući priložene sličice, baš i ne izgleda prekrasno, nadam se da će u konačnici biti bolja... A je li misija zbilja nemoguća, provjerite sami ove jeseni...

Nemuguća misija je jedan od najrasprostranjenijih naslova uopće. TV, kino, Playstation, N64, PC, Game Boy Color

5 misija podjeljenih u 20 nivoa s teškim neprijateljima i još težim mozgalicama jamči dugotrajnu zabavu

ŠTO OČEKUJEMO

- **SOUNDTRACK** iz filma i kvalitetne glasove likova (specijalno snimane za ovu igru u pariškim studijima)
- **5 NEMOGUĆIH MISIJA** podijeljenih u 20 nivoa kroz koje ćete se probijati pomoću high-tech oružja nevjerojatnih sposobnosti
- **A.I.** s kojim se programeri posebno ponose te tvrde da će se i najveći majstori teško nositi s njihovim ultrapametnim neprijateljima
- **AKCIJSKU AVANTURU** u kojoj će trebati više od hrpe metaka i oružja da biste došli do završetka
- **NOVI**, poboljšani interface i kontrole u odnosu na N64 verziju. Brzo privikavanje na pokrete i osjećaj u prostoru



Tajno razvijan više od dvije godine, proučavajući, pazeći i programirajući svaki detalj... Sony predstavlja... PIŠE Danijel Milčić

THIS IS FOOTBALL

THIS IS FOOTBALL

proizvođač SCEE GENRE
izdavač SONY
datum izlaska LISTOPAD 1999.
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

ŠTO OČEKUJEMO

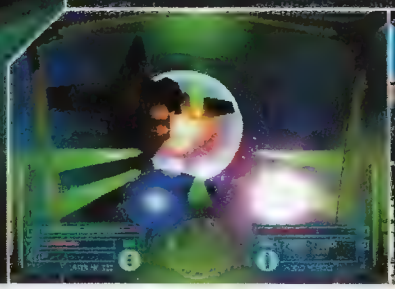
- **ATMOSFERU**
  Kao na pravoj utakmici, buku, bljeskalice, odlične komentatore, vremenske uvjete...
- **DETALJE**
  Koji će nam predočiti igru kako bi zapravo trebala izgledati. Detaljne igrače sastavljene od 300 poligona (svaki), 15 realno osjenčanih stadiona
- **IGRIVOST**
  Kakvu dosad nismo vidjeli ni u jednoj nogometnoj simulaciji. Glatke pokrete igrača s 250 motion capture animacija i, naposlijetku, tako teško ostvarivu realnost

Igra koja će zasjeniti sve ostale nogometne simulacije stiže iz razvojnog tima koji je donio Total NBA`96 i Total NBA`97, dvije igre koje su u vrijeme svog izlaska bile daleko ispred svog vremena. Za sve ljubitelje ovog najpopularnijeg sporta u svijetu, SCEE će predstaviti igru s dosat neviđenim detaljima, grafikom i igrivošću. Da bi se još približio stvarnosti, Sony je surađivao s FIFPro-om, što je rezultiralo licenciranjem 30 000 profesionalnih nogometaša i 230 momčadi diljem Europe, Afrike i Azije. Po prvi ćemo put vidjeti 20 autentičnih turnira kao što su World Cup, European Championship, Euro Super League... Sve to haklat će se na 15 detaljno uređenih stadiona raspršenih po cijelom svijetu. Svi pokreti "uhvaćeni" su motion capture tehnologijom koja jamči vrlo glatke i realne pokrete igrača. Kontroler je iskorišten do maksimuma pa bismo, naravno, mogli očekivati hrpu novih poteza koji bi nas trebali odvesti do granice igre i realnosti. Ako se uspijete probiti pokraj Sonyjevog A.I.-a i zabiti gol, replay će vam ponoviti tu snimku, sa svim detaljima i glatkoćom izvedbe. No da se ne biste zamarali sa Sonyjevom umjetnom inteligencijom, pozovite k sebi 8 frendova i zaigrajte zajedno preko 2 Multi-Tapa na istom ekranu. Zvuči impresivno, no sve to ne bi bilo to da nema one najvažnije stvari u nogometu - atmosfere. Čini se da nas proizvođači neće razočarati, specijalni efekti nude ove blagodati: animirane zastave navijača, bljeskanje fotoaparata, realno urlanje navijača, sjene na stadionu, sjene na vratnicama i 3D vremenske uvijete. Igrači će biti sastavljeni od 300 poligona, a sve će se to vrtjeti na predivnih filmskih 25 freamova u sekundi... Ne trudite se suzdržati suze, neće vam uspjeti.

Zastave skaču, fotoaparati bljeskaju, navijači urlaju, a vi s molitvom na usnama trčite prema posljednjem obrambenom igraču...

PITANJA I ODGOVORI

P: Što razvojna ekipa misli o nogometu? O: Svi volimo nogomet a neki ga i igraju (pet na pet). Smatram da je Ben Fawcett najbolji igrač u našem teamu. **P: Kako ova igra simulira pravi nogomet?** O: Pokušavajući uhvatiti atmosferu i zabavu pravog nogometa za igranje, a isto tako i gledanje. **P: Neki programeri iz teama su radili Total NBA. Kako je to utjecalo na razvoj?** O: Vrlo pozitivno, oni su nam pomogli da sve zamisli pretvorimo u vrlo kvalitetno i detaljno 3D okruženje. Bez njihovog iskustva igra bi se razvijala mnogo duže.



Pravo filmsko iskustvo s "profesionalno" napisanom pričom, prateći klasičnu "quest" radnju, nudi novi nastavak PIŠE Danijel Milčić

COLONY WARS: RED SUN

proizvođač PSYGNOSIS
izdavač PSYGNOSIS
datum izlaska OŽUJAK 2000.
žanr SVEMIRSKA PUCAČINA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card

Dual Shock Analog

COLONY WARS: RED SUN

Ovdje nema League ni Navy. Ovo je druga strana galaksije, ovdje vlada Empiret Magenta, a vi, Valdemar, ste samo mali dio koji je tvori. Tijekom vremena shvatit ćete da vaša strana komunicira s ostalim alienima i da kani poslati Red Sun, veliki svemirski brod na putovanje galaksijom tražeći Zemlju. Nakon nekoliko serija razgovora shvatit ćete da Red Sun ne putuje prema Zemlji s miroljubivim ciljem, nego s ciljem da uništi čovječanstvo. Priča je kao i u 99% igara totalno jadna, ali je poslužila kao dobra izlika za drugačije okruženje, likove, oružja i sl. Engina je ponovno optimiziran, a grafika je potpuno promijenjena da bi se dobio dojam da je ovo zbilja nastavak a ne mission pack. Priča je popraćena s 28 kvalitetnih filmskih animacija i odličnim soundtrackom koji je snimio profesionalni orkestar (tako barem kažu). Radnja se odvija u isto vrijeme kada i radnja Vengance Wara, no umjesto da prijeđete na stranu Navyja ili Leaguea, ostajete u solo borbi kao vojni agent Valdemar koji se bori sam za sebe. To će smanjiti linearnost igre te ćete zapravo sami birati svoje misije, a tu i tamo naći ćete se u situaciji da pomažete Leaguei ili Navy, svidjelo vam se to ili ne. Psygnosis uvjerljivo tvrdi kako će nastaviti pomicati granice ovog žanra do maksimuma. Tako je u Red Sunu pripremio 50 različitih misija (Zemlja i svemir) s različitim zadacima, više od 30 novih oružja, 8 brodova s oružjem spremnim za nadograđivanje i 5 solarnih sustava uključujući i 2 iz Vengeancea.

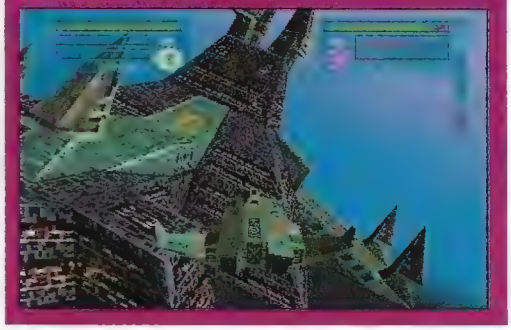
ŠTO OČEKUJEMO

- **FILMSKU ATMOSFERU**
  Bolju grafiku nego u prijašnjem nastavku, s većim brojem detalja. 28 kvalitetnih filmskih sekvenci i vrlo snažnu orkestralnu glazbu
- **HRPU MISIJA**
  Točnije, njih 50, što je oko 50% više nego u posljednjem nastavku. Odvijanje i na Zemlji i u svemiru
- **ORUŽJA**
  Više nego u samog Ramba, 30-ak oružja bi trebalo biti dostatno za jedno spašavanje Zemlje

50 misija, 30 oružja, 8 brodova, 5 galaksija i poboljšani engine definitivno opravdavaju taj smiješak na vašem licu

ŠTO VELI PSYGNOSIS

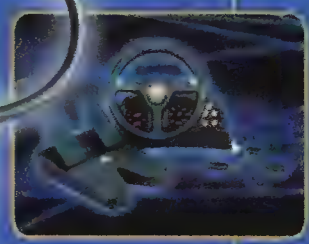
Trudili smo se stvoriti novo okruženje za igrača i približiti igru što je više moguće nekakvom interaktivnom filmu. Mnogo smo radili i na umjetnoj inteligenciji pa se nadamo da ćemo je do kraja razvoja dovesti do zavidnog nivoa.



GMC

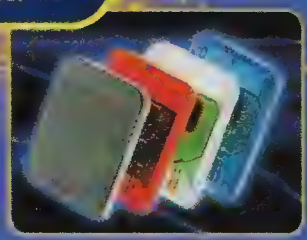
G.M.C. D.O.O.
Vinogradska 107, 10000 Zagreb
tel. 01 / 3769 135
fax 01 / 3769 136

- sony playstation konzole
- analog controleri II
- control pad psx
- memory cards
- rgb kabeli
- multi-stick
- volan 3 in 1
- volan per4mer
- converter ntsc-pal
- sony playstation torbe
- kabeli za povezivanje konzola



NOVO !!!

G.M.C. d.o.o. (poslovnica Rijeka)
Srdoči 65 D, 51000 Rijeka
051/624-082
099/520-518



DISTRIBUTERI: Osijek - "Zelda Trade" d.o.o., Trg A. Starčevića (pothodnik), tel.: 031/206-555, 098/372-300 • Split - "Hereditas" d.o.o., robna kuća "Dobri" (ex. Dalma), Gundulićeva 26 II kat, tel.: 021/380-144, 099/527-442 • Split - "Playstation", Požeška 7, tel.: 099/526-396 • Karlovac - "Comel" d.o.o., M. Vrhovca 5, tel.: 047/621-366 • Zadar - "Tehno Trade" d.o.o., Jurja Bianchinia 1, tel.: 0223/312-155 • Zagreb - "Papirnica Oktogon Dugave", Hriborov prilaz 6a, tel.: 01/687-068 • Zagreb - "Element", Ilica 14 (prolaz Lovački Rog), tel.: 01/4830-175 • Sesvete - "PSX centar MAX II", V Poljanice 18, tel.: 01/2923-858, 098/218-412

LISTOPADSKE NOVOTARIJE

Ufff.... Jesen, ništa više od minic(ic)a i plažica. Sad će bit puno teže, prvo dovest doma neku zabundanu, pa dok se sve to skine... No nema veze, malih high-tech sitnica nikad dosta. Stoga smo vam i za ovaj put pripremili kolekciju "igračaka" za predposljednji mjesec ovog tisućljeća. PIŠE Danijel Milčić

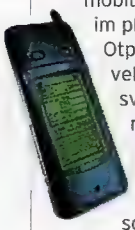
TEXAS INSTRUMENTS AVIGO 10

Where is the čok

Ovaj teksaški instrument jedan je od rijetkih koji ne rabi WinCE operativni sustav, nego se diči Lotusovim softverom s odličnim izborom aplikacija, 1 MB memorije, monitorom rezolucije 160x240... Energiju će crpsti iz dviju AAA baterija koje nećete morati mijenjati oko 18 mjeseci. Može se priključiti na PC, a bome i na Internet, čime postaje prava konkurencija US Palm Pilotu. S relativno razumnom cijenom od 230 £, ovo će ručno računalo lako pronaći put do korisnika.

SHARP MC-G1 COMMUNICATOR MOBILE PHONE/PDA

Kaj si?



Mali sharp sa slike je mobitel s ugrađenim planerom. Otprilike iste veličine kao i svaki drugi mobitel, samo što uz standardne opcije nudi i On-screen pen-touch tipkovnicu, 512 K memorije, LCD s rezolucijom od 160x239 dpi-a... Drugim riječima, osim razgovora, u ovaj mobitel možete upisati svoje sastanke, alarme i sl. Ima vrlo jednostavno korisničko sučelje pa će i unos podataka biti jednostavan. Toliko je dobar da bih čak i ja za nj izdvojio 300 £.

SYSTEMA SUPER TV BOY II

Atari Boy?

Uređaj na slici je zapravo Atarijeva konzola s vrlo slabom snagom, no kako je predviđena za stare igre, to i nije bitno. Imat će ona svojih kupaca, ponajprije zbog legendarnih igrica (Frogger, Donkey Kong, Space Invaders i Pac-Man), ali i zbog relativno niske cijene. Ima Atarijev softver 127 Atari VCS, a kao medij rabi Atari 2800 cartridge. U paketu dolazi s jednim joypadom, 4xAA baterije i AC adapterom od 6 V.

Bilo kako bilo, vrijedi izdvojiti 30£ za nju pa makar i za samo gore nabrojane igre.

THE WIDESCREEN LOREO 3D PHOTO KIT

Čik, čik u 3D-u!!!

E, da... 3D. Svi ga vole ovih dana. Igre, animacije... pa zašto ne i fotke? Naravno, to nisu prave 3D fotke tipa okreneš sliku i vidiš ljudima leđa, riječ je o iluziji. Snime se dvije fotografije iz različitog kuta. Njihov razmak odgovara razmaku između vaših očiju, a kad se to pogleda kroz ramu za gledanje, lijevo oko vidi lijevu stranu slike, a desno desnu. Tako dobijemo iluziju 3D-a. Jest da su se prve takve kamere pojavile 30-ih, ali što sad? Ovaj fotoaparat zbilja radi, a za 85 £ može biti vaš.

CANON MV-1 MINIDV CAMCORDER

I noticed you around

MiniDV Canon kamera dolazi u vrlo praktičnom i jednostavnom "patuljastom kućištu." Što nudi? Fokus koji može izoštriti objekt na udaljenosti od samo 1 cm, brzinu ekspozicije do 1/2000 sek, LCD monitor, snima i fotografije... Preko FireWirea je možete spojiti na PC i snimiti dio materijala na HDD. Ovo je trenutačno najbolja MiniDV kamera (od dizajna do mogućnosti) na tržištu, a s cijenom od 1700 £, moglo bi se reći i najskuplja.

QUICKTIONARY TRANSLATOR

Was you reko?

Ovaj će mali rječnik moći prepoznati vaš govor i po potrebi ga prevesti na drugi jezik. Dimenzije su mu 163x36x24mm, a bez baterija teži 90g. Sa 3 AA baterije moći će prevesti 3000 riječi. Kako je ova tehnologija tek u razvoju, ovaj model nije ni blizu savršenoga pa neće još

CASIO PRT-400L TRIPLE SENSOR

Luđi od šokiranog G

Vjerojatno vam je prvi digitalni sat koji ste ikad imali bio Casio, pokazivao je vrijeme i više od toga (štoperica, datum...). Tako je bilo i s G-shockom, da bismo na kraju dobili i ovo: sat koji će vam, izgubite li se u šumi (ili bunaru), pokazati strane svijeta i izbaviti vas iz nevolje. Kako ni to za Casio nije bilo dovoljno perverzno, ugradili su altimetar, barometar i termometar. I da, pokazuje vrijeme. I vodootporan je - moći ćete zaroniti do dubine od 100m. A ima i datum. I štopericu. Mama, ovaj ima sve! Hoću njega i to je posljednje što ću te tražiti u životu, za istač, daj ga, pliiiiz, kupi! Proći ću s 5...Cijena: 220 £.

LONGWAVE INSTRUMENTS POCKET THEREMIN

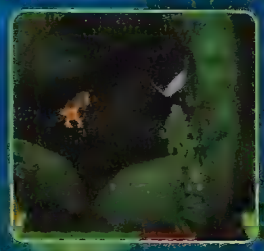
Pij mlijeko i budi kuuuuul

Ako od malena pijete mlijeko (kao neki), onda ćete bit u stanju napisati, otpjevati, a bome i odsvirati pjesmu na ovoj spravici koja je u stanju proizvesti krajnje neugodne, jadne i iritirajuće zvukove. Za £99 naživcirajte dobro sve bližnje, izgradite si ugled i slavu hitovima za malu veselu dječicu i zarađujte brdo para na reklamama za mlijeko. Dokle god vas dobro šminkaju u studiju i ne idete na live nastupe da se ne čuje vaš pravi glas, klinke će vrištati (čak i na aerodromu). Btw. Ajd' malo razmisli, Nina! :)

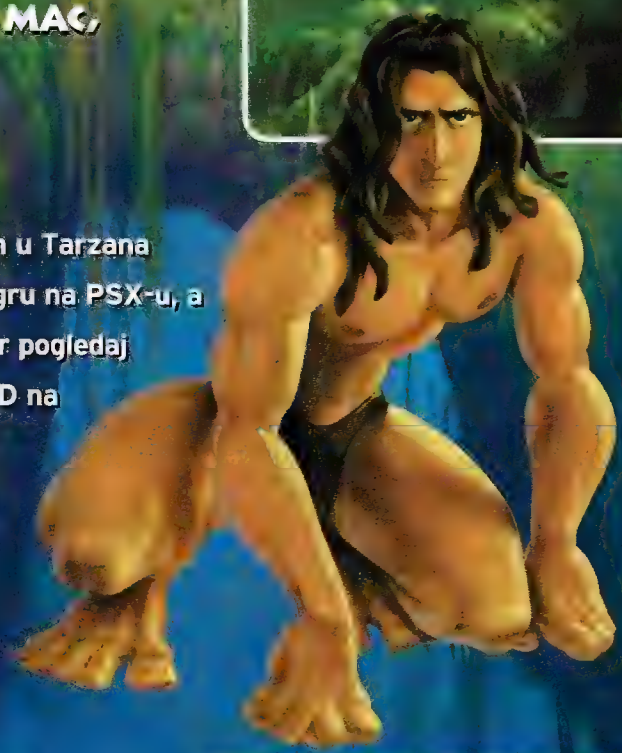
NAGRADNA IGRA
PSX I DISNEY VAS NAGRAĐUJU!

OSVOJI VELIKI TARZAN KOMPLET

KOJI SADRŽI:
- IGRU ZA PSX,
- PROMO CD ZA PC I MAC,
- TIGRASTE GAĆICE I
- PLASTIČNI NOŽ



Prerušen u Tarzana zaigraj igru na PSX-u, a za odmor pogledaj promo CD na PC-u ili MAC-u



PRAVILA NAGRADNE IGRE SU JEDNOSTAVNA:
ISPUNJENI KUPON IZREŽI I NALIJEPI NA DOPISNICU I DO 8. STUDENOG POŠALJI NA NAŠU ADRESU

TARZAN NAGRADNA IGRA

IME I PREZIME

ULICA I BROJ

MJESTO

POŠTANSKI BROJ

TEL/FAX

JANUS PRESS
ZA NAGRADNU IGRU TARZAN
MAJSTORA RADOVNJE 10
10000 ZAGREB

janus

ODIGRALI SMO

Kao što smo obećali predstavljamo Vam još jednom ekipu PSX-a koja je postavila kamen temeljac u izgradnji što boljeg časopisa. Mostovi su podignuti, putevi izgrađeni, a promet informacija po tim cestama sada ima neometan put do Vas čitatelja.

Berislav Jozić - Bero, 23 g.

Pogled koji lomi i najdeblji led. Iako malo osobno računalo Palm Pilot rabi tek jedan tjedan, već razmišlja o proširenju memorije obzirom na količinu novih ideja koje treba pohraniti. Svojom kvantitetom i kvalitetom još uvijek je neriješena enigma svima u redakciji. Miris šuškavih papira čini ga sretnim (a koga ne), stoga ne čudi što je izabrao ekonomiju kao struku...

Hrvoje Herceg - Herc, 21 g.

Oči mu se ozare na spomen brzih autoigara. Promijenio je već masu kontrolera usavršavajući vožnje, a svoje iskustvo prenosi u vrlo studioznim recenzijama. Naravno, opus igara koje ga čine sretnim je mnogo veći od već spomenutih autoutrka. Inače, ozbiljno razmišljamo da njegovu sliku prodamo u neki strani katalog s motivima poslovnog čovjeka.

Danijel Reškovac - Učo, 29 g.

Omiljeni (i jedini) učitelj-recenzent. Njegovi opisi neobičnih sportova (australski ragbi, američki nogomet i sl.) zaslužuju diplomu inovativnosti te bi bio pravi grijeh ne dati mu još koju takvu... Jedna anegdota iz njegovog života: učenik mu, nakon što je pročitao njegovu recenziju, nevino priđe i upita: "A kakva je igra?"

Ivan Bolkovac - Balki, 19 g.

Bauštelac, radnik, šljaker ili fizikalac, tkogod. On jednostavno obožava lemljenje i niski napon, a kao takav završio je na FER-u, "najlakšem" fakultetu u nas Hrvata. Njegov doping: kontroleri, volani i svi ostali PSX dodaci koji igru čine još boljom. Usreći ga svaki komad hardvera koji dobije, a zauzvrat nam šalje odlične tekstove pune noviteta i informacija.

Tanja Vitas, 27 g.

Ako vam je bilo čudno što je Tanja pisala o kečerima (i to nebrojeno puta!), ne propustite nekoliko idućih brojeva... Cura koja će kao pravi terminator odigrati doslovce sve igre bez obzira na žanr. Ni ne trepnuvši, opisat će je u svom prepoznatljivom stilu. Keep that spirit alive...

Danijel Milčić - Zakon, 18 g.

Internet ovisnik (dok plaća račune), fotograf, recenzent ili, bolje reći, najavljivač. Svoj čvrsti stav prenosi u svoje tekstove o novitetima i zanimljivostima. Da je strasni fotograf, vidljivo je i sa slike koja otkriva njegovog mezimca, velikog Nikona. P.S. Ne voli Backstreet Boyse.

Nevenka Šalat - Nena, 22 g.

Dežurni kriminalist u redakciji. Odnedavno s novim nadimkom - Cro Scully. U njenom rječniku ne postoje riječi: ne mogu, neću, ne stignem i sl. Kriminalistika je vrlo ozbiljna struka, ali kad se nađe u društvu, naša se Scully zna "otkačiti". Uostalom, to se vidi iz njenih veselih i nesputanih recenzija.

Igor Milanović - Ixa, 32 g.

Medijski orijentiran. Radi na radiju, televiziji i novinama, a ponekad i u pošti (kad poželi izravno komunicirati s ljudima). Njegove "doktorske" recenzije otkrivaju do sitnica kvalitetu igre, a najviše pozornosti posvećuje sportskom žanru koji prati već dugi niz godina. Želite li kvalitetnu sportsku simulaciju, samo pitajte Ixu za savjet.

Krešimir Jozić - Krešo, 16 g.

Krešo je živući dokaz da se današnja mladež rađa s genom kompjutorskih igara. Taj gen mu omogućava da se vrlo brzo prilagodi bilo kojem žanru igre i u kratkom vremenu je završi. Usput, kako završava igru, nesebično piše savjete i prohode svima na pomoć. Prava dobričina...

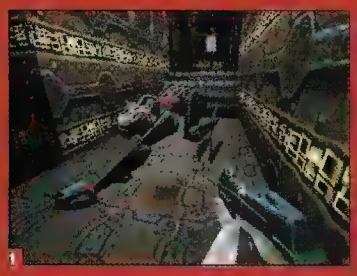
ODIGRALI SMO

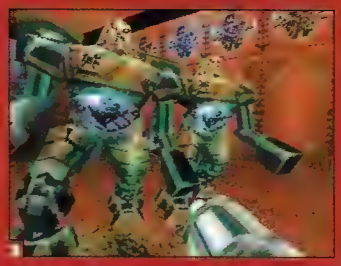
WIP3OUT 34	G-POLICE 2 50	SOUL OF THE SAMURAI 57
STAR WARS PM 38	RE-VOLT 52	FA MANAGER 58
X-FILES 48	FA PREM. LEAGUE STARS 54	UN JAMMER LAMMY 59
	NFL MADDEN 2000 56	WF ATTITUDE 60

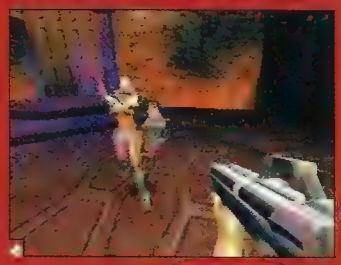
Quake II 28

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **Quake 2** — Hammerhead / id software — Activision
2. **Wip3out** — Psygnosis / Activision
3. **Final Fantasy VIII** — Square / Square
4. **Legacy of Kain: Soul Reaver** — Crystal Dynamics / Eidos
5. **X-Files** — Ten Thirteen / Fox Interactive







[1] Cyborg-pauci brzi su i opasni protivnici, a kad vas uhvate jezikom, oduzimaju vam energiju uz zaglušujuće skvičanje [2] Opa, momak me gađa raketama! Odnio vrag šalu [3] E, sad više ne pomaže ni chaingun [4] Golišave djevojčice zapravo su vrlo opasni neprijatelji. Pitate se gdje li su skrile oružje?

Quake 2

Dugo odgađanje ove igre, na svu sreću, nije značilo probleme, nego stvarnu doradu, a Activision je na kraju dokazao da zna što radi – kvaliteta Quakea 2 nije izgubljena konverzijom pa smo dobili igru koja automatski putuje među 10 najboljih na konzoli. PIŠE Berislav Jozić

QUAKE 2

proizvođač HAMMERHEAD / ID SOFTWARE
izdavač ACTIVISION
datum izlaska U PRODAJI
žanr 3D FPP PUCAČINA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION, PC, N64

Memory Card · Dual Shock Analog · Miš · Multitap

Kad je prije više od godinu dana Activision objavio da kani Quake 2 prenijeti na Playstation, većina ih je tvrdila da mu to neće uspjeti. Kompleksnost Quakeovog enginea, kvaliteta grafike i veličina nivoa činila se nepremostivom preprekom za Playsationov ostarjeli hardver. Kako to često biva, većina je bila u krivu. Nakon mnogih odgoda, Quake 2 se konačno zavrtio na mojoj konzoli u svoj svojoj ljepoti, a nakon prvih desetak minuta, sjeo sam i napisao ocjenu 10 na dnu recenzije (jest da sam je poslije mijenjao, ali prvi je dojam najvažniji).

QUAKE – ŠTO JE TO?

Smijte se vi, ali mogu se kladiti da, kako među našim čitateljima, tako i među drugim pratiocima igara na Playstationu postoje ljudi koji za ovu igru nisu nikad čuli. Popularnost Quakea kao najpoznatije 3D FPP (first person perspective - tj. pogled iz prvog lica) igre na PC-u nije se, dosad, uspjela preliti na sve platforme pa ako ste, primjerice, zagriženi ljubitelj samo Playstation igara, mogło vam se dogoditi da vas Quake groznica potpuno zaobiđe. Skratimo priču; Quake je došao i promijenio svijet PC igara, a kad je nakon godinu dana stigao i nastavak, mnogi su tvrdili da bolja igra neće biti napravljena. Otad je mnogo političara prošlo kroz Sabor i vremena su se promjenila, ali privlačnost Quakea 2 nisu narušili ni mnogi klonovi mada se više ne može pohvaliti superiornim grafičkim dostignućima. Kao tajnu njegovog uspjeha mnogi navode brzinu enginea i mračnu atmosferu hodnika svijeta krcatog izvanzemaljcima kroz koje se probijate kao osamljeni marinac, ali ja mislim da je istina mnogo jednostavnija. Quake 2 svojim moćnim oružjima omogućuje igraču zadovoljiti strast za krvlju i istresti sve muke u dobro modelirane aliene na ekranu, što ga čini opuštenijim i sretnijim u svakodnevnom životu. U osnovi koncipiran kao Doom i sve FPP pucačine nakon njega, Quake ne traži od vas

Ako vas Quake 2 ne natjera da kupite multitap, igru ste samo polovično iskoristili

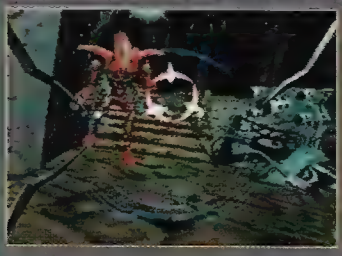
Leteće protivnike je teško nanišaniti, ali nisu pretjerano opasni ako se stalno krećete

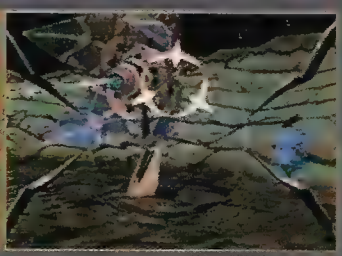
SNIMANJE ILI NE – PITANJE JE SAD

Snimanje pozicije obično je kamen spoticanja u većini Playstation igara, pa ni Quake 2 nije iznimka. Autori su se dugo premišljali: dopustiti snimanje u bilo kojem trenutku kao što je to bilo i u originalu, ograničiti ga na krajeve nivoa ili neke druge točke unutar igre ili, pak, napraviti kompromis kakav smo vidjeli u Tomb Raideru 3. Na kraju je snimanje ostala funkcija koja se može rabiti samo na krajevima nivoa, što i nije najsretnije rješenje jer se time igra dodatno otežava. Ipak, iskusnim igračima kao što smo mi ni teže verzije igara ne bi trebale predstavljati veće probleme.

NISMO MI OD JUČER

Ako se pitate otkud je Activision izvukao relativno nepoznati Hammerhead da mu napravi konverziju ovako važne igre, znači da niste pratili tržište Playstation igara oko svibnja prošle godine. Tada se, naime, pojavila 3D pucačina po imenu Shadow Master također plod napora Hammerheadovih programera. Bila je to tada "najglađa" igra te vrste na PSX-u, koja je spojila brzinu enginea s kvalitetom grafike, ali je pokleknula na nedoradenoj priči te prejednostavnim nivoima i načinu igre. Takva tehnička kvaliteta nije mogla proći neprimijećeno i ne sumnjam da je Shadow Master jedan od glavnih razloga odabira Hammerheada za rad na Quakeu 2. Kvaliteta ove konverzije dokaz je da momci "znaju znanje", a na njihovom web siteu možete pročitati da trenutačno rade na još jednoj Playstation igri čiji naslov još nisu otkrili.

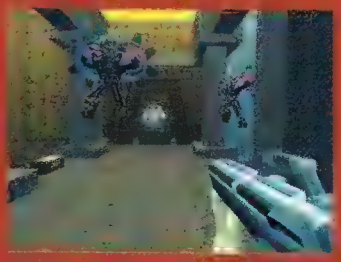




Shadow Master je tehničkom izvedbom bio daleko ispred svog vremena, ali je podbacio u ostalim elementima

Railgun je dobar odabir i za najvece neprijatelje

Ovom tenku se izmičite i gadajte ga samo straga jer posjeduje cijeli arsenal razornih naprava



Leteća živuljka želja streljiva

mnogo mozgovnog napora, nego samo širom otvorene oči i brze reflekse te sposobnost da ostanete barem djelomice prisebni dok oko vas prska vaša i protivnička krv, a zvukovi eksplozija i rafala zaglušuju i prekidaju svaki dodir sa stvarnim svijetom. Ako je bezumna borba ono što ste oduvijek željeli na svojoj konzoli, Quake 2 je prava igra za vas.

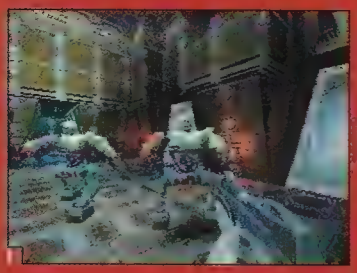
[illegible]

Kako je Quake 2 tehnički iznimno napredan, posvetit ćemo se prvo tom dijelu priče. Hammerhead je ovom igrom dokazao da je na Playstationu moguće i mnogo više nego što smo mislili. Engine koji pokreće igru nevjerojatno je brz, ne zapinje čak ni kad je ekran prepun blještećih metaka, eksplozija i neprijatelja, a sve to uz razinu detalja i oštrinu slike dosad neviđenu u sličnim Playstation igrama. Takva se brzina pokreta, tvrdili su mnogi, neće nikad moći prenijeti s PC-a na Playstation, ali čini se da su podcijenili PSX-ov 33 MHz brz procesor.
Različiti svjetlosni efekti također nimalo ne zaostaju za onima u originalnoj verziji igre, a od kompleksnijih trikova tu su još i izvrsno napravljene teksture vode

Tresla se brda, rodio se Quake 2

u koju možete i upasti, čime će vam pogled na igru biti vrlo realno izobličen, te efekti eksplozija i uništavanja zidova, sanduka i stakala na prozorima, što pojačava osjecaj interaktivnosti između igrača i okoliša.
Nivoi po kojima se krecete su vrlo veliki jer su programeri željeli što vjernije prenijeti originalni izgled igre. To im je uspjelo toliko dobro da ce samo najveci Quake 2 fanatici uočiti razlike - minimalno su proširene hodnici da bi se omogućilo ugodno i brzo igranje igračima koji upravlju svojim likom digitalnim kontrolerom. Da su hodnici ostavljeni onako uskima kao u originalu, mnogima bi zapinjanje za uglove u presudnim trenucima značilo razliku između života i smrti. Ovako će igranje biti jednako lako kakav god način kontrole izabrali, a poigravanje s teksturama omogućilo je da igra, unatoč malo širim prostorima, ne izgubi ništa od svoje karakteristične klaustrofobične atmosfere. Ipak, sve ima svoju cijenu. Iznimno veliki i detaljno razrađeni nivoi s kvalitetno napravljenim teksturama i dobro oblikovanim protivnicima kao što su ovi u Quakeu 2 traže i mnogo prostora u memoriji pa je na CD-ROM-u teška zadaća brzog učitavanja svih tih podataka s diska. Kako je Playstationov CD ROM uređaj samo dvobrzinski,

[0] Patuljasti cyborzi mogu podnijeti začudujuće veliku količinu štete [2] Rocket launcherom na običnog strogga - bezvezno rasipanje streljiva, ali prasak izgleda uistinu sočno



[1] Celjo s vašim zamljenim suborzima vrlo su dobro čuvane. [2] Ovog hodajućeg žohara treba nafilati olovom [3] Animacija oružja je jedan od detalja koji "šminkaju" igru

OBEĆANJE...

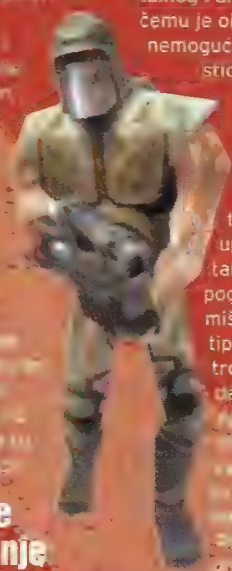
Iako je Quake 2 sve što smo očekivali i više, prema nekim naznakama, postoje detalji koji su trebali biti, a nisu, uključeni u igru. Prema onome što je Chris Stanforth iz Hammerhead Studios Ltd. nedavno izjavio u jednom intervjuu, i Playstation verzija trebala je imati botove - kompjutorski kontrolirane likove u Deathmatch multiplayer arenama - kojih, nažalost, u konačnoj verziji nema unatoč činjenici da se Chris hvalio kako će biti inteligentniji od onih na PC-u. Također je izostao i turnir-način igranja, u kojem su se igrači trebali borbama jedan na jedan natjecati po liga sustavu.
Sudeći po tome koliko je podataka na CD-u, mjesta je još bilo, na čini se da je momcima ponestalo vremena a Activisionu strpljenja pa je Quake 2 u trgovine ušao bez tih šminkerskih detalja. Šteta što se ponovno pokazuje da je želja za zaradom jača od poriva da se igra doradi do kraja.

Hammerhead je morao pribjeći kratkim stankama za učitavanje tijekom igre. Iako one traju tek 3-5 sekunda i pojavljuju se svega 2-3 puta u svakom nivou (uvijek na istim mjestima), ponekad su mjesta na kojima je potrebno učitavanje novog dijela nivoa tako loše postavljeno da se to događa usred žestoke borbe. Na sreću, ovakvi propusti su vrlo rijetki (mislim da mi je taj problemčić zasmetao samo jednom tijekom cijele igre).

OKRENI ME NJEŽNO

Maloprije sam spomenuo kontrole, a kako su one također vrlo važan dio ovakvih igara, nastavljamo u tom tonu. Naime, Quake 2 je u pravom smislu 3D igra, jer se vaš lik i protivnici kreću u sve tri osi, pa je i kretanje mnogo kompleksnije od Dooma, primjerice, gdje je horizontalna os bila samo prividno dočarana. Usto, originalni Quake donio je u ovaj žanr specifičnu mogućnost okretanja pogleda, a time i oružja, nezavisno od smjera kretanja, što zahtjeva vrlo razrađen sustav upravljanja likom.

[illegible] poručuje[illegible] započinju s 3D igra[illegible] snalaženje u vi[illegible] prostoru još uvijek [illegible] malom prstu". Z[illegible] različite kombinaci[illegible]

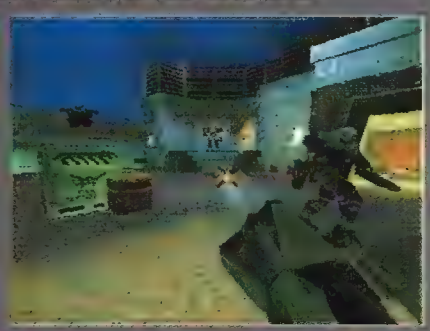


Ne posuđujte miša za igranje Quakea, jer kad ga vratite, više nećete znati igrati bez njega

[illegible] talnog i analognog upravljanja, pri čemu je okretanje glave također nemoguće izvesti, ali analog stickovi dual shocka omogućuju zato mnogo precizniju i bržu kontrolu okreta i [illegible] nja u horizon[illegible] Za prave prof[illegible] tu je kombinira[illegible] upravljanja miš[illegible] talnim tipkama, [illegible] pogled i oružje [illegible] mišem, a smjer kre[illegible] tipkama smjera na [illegible] troleru. Kad usp[illegible] [illegible] sami bira[illegible] samo oda[illegible]

KLIŠE SE MORA POŠTOVATI

Kao i svaka pucačina, i Quake ima svoje BOSSove - posebno snažne neprijatelje koje morate pobijediti na prijelomnim točkama unutar pojedinog nivoa. Obično su takve borbe smještene na specifičnim mjestima, kao što je dvorište prikazano na ovim slikama, a BOSSovi su goleme kreature od čijih koraka vibrira tlo pod nogama i kontroler u vašim rukama. Ipak, nisu nepobjedivi.



ČIZMA GLAVU NE ČUVA!

Kao i u svakoj 3D pucačini, i u Quakeu 2 će vam oružja, a ne spretnost ili inteligencija, sačuvati glavu i provesti vas kroz igru. Mnoga od tih oružja postoje u ovakvoj ili onakvoj varijanti u mnogim igrama, ali Quake im daje svoj poseban 'štih'.

Blaster - osnovno oružje za koje je streljivo, srećom, neograničeno. Spora brzina paljbe i slaba razornost čini ga potpuno neuporabljivim; impresionirat će vas svojim svjetlećim tragom što ga njegovi meci ostavljaju za sobom.

Hyperblaster - krase ga brza paljba i energetski meci od kojih neprijatelji gore pred vašim očima. Jedno je od najefektnijih oružja zbog rotirajuće cijevi i izvrsnih zvučnih efekata. Čak će i kraći rafal biti dovoljan da sredite veliki broja protivnika.

Shotgun - prilično slaba sačmarica, bolja je samo od blastera te ćete je brzo napustiti. Korisna je jedino u bliskoj borbi s običnim vojnicima.

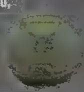
Super Shotgun - e, ovo je već malo bolje. Dva metka sačmarice ispaljena odjednom ne samo da nanose veću štetu, nego i odbacuju cilj unatraške. Ipak, izbjegavajte borbe protiv više neprijatelja odjednom jer se ovo oružje vrlo sporo puni, što znači i duži razmak između hitaca.

Machinegun - još jedno od "običnih" oružja, prilično je slabo jer meci koje ispaljuje ne nanose veliku štetu. Ipak, brzina pucanja omogućuje da slabije neprijatelje zadržite prikovanima uza zid dokle god imate metaka.

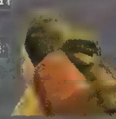
Chaingun - prvo od stvarno moćnih oružja. Ispaljuje obične metke velikom brzinom i nanosi veliku štetu, ali ako ste neoprezni, može vam se dogoditi da kompletnu zalihu metaka ispucate u jednom rafalu.

Railgun - vrlo razorno oružje: unatoč sporosti, moj najdraži izbor u multiplayer igri jer jednim hicem ubija protivnika (tj. nanosi 100 bodova štete). Projektili koje ispaljuje ostavljaju lijepi plavkasti trag pa je i vizualnu atraktivno koliko i korisno.

Hand granade - granate eksplodiraju kad udare o protivnika ili, ako padnu na pod, nakon nekoliko sekunda. Razorna moć im je poprilična, ali bačene iz ruke imaju slab domet pa ih na taj način rabite samo u nuždi.



Grenade Launcher - ispaljivanje granata na veliku udaljenost povećava im korisnost, ali i znači da se granata može odbiti o suprotni zid i vratiti k vama. Ovim oružjem možete granate odbijati o zidove i na taj način čistiti vijugave hodnike pred sobom, što je preporučljivo očekujete li neprijateljsku zasjedu.



Rocket Launcher - rakete su vrlo razoran projektil koji nikako ne rabite za blisku borbu. Nekoliko hitaca dovoljno je za smirivanje većine neprijatelja, ali sporost pri punjenju natjerat će vas da ih ispaljujete skriveni iza zaklona.

BFG10K - najrazornije oružje u igri ova je monstruozna naprava koja za jedan hitac treba 50 energetskih punjenja. Svjetlosni efekti koji prate ispaljivanje među najboljima su u igri, a jednaki tome su i prizori koji ostaju nakon eksplozije kad energetska kugla stigne do cilja.

ponuđenih kombinacija. Kako je tih kombinacija sasvim dovoljno, nadam se da će svatko ipak naći onu koja mu odgovara. Jedna od komandi koja je postojala u originalu je izbačena - tipka za puzanje. No, kako vaš lik automatski puže kad dođete do mjesta koje to od vas traži, ni ova promjena ne donosi igri negativne bodove. Također, nema ni tipke za izmjenu hodanje/trčanje, nego se stalno [illegible] brzinom, koja je [illegible] original[illegible] [illegible] od najvažnijih [illegible] skok Ð ostala je jed[illegible]abljiva i skakanje će vas [illegible] vući iz mnogih neprilika.

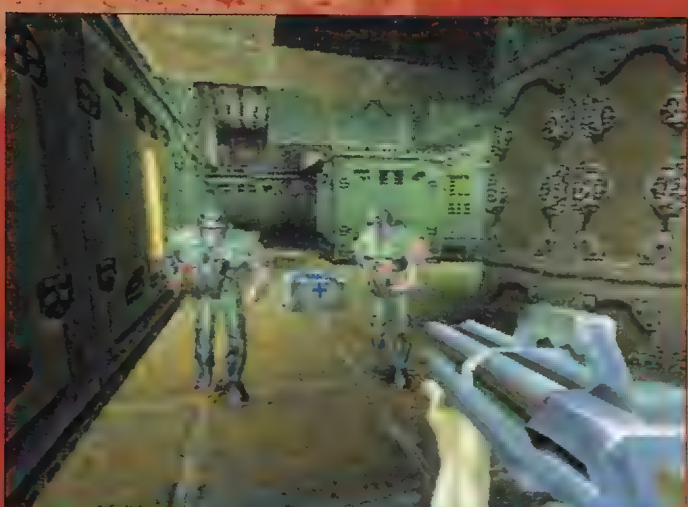
[illegible] JE IGRA DUŽA, ALI [illegible] JE LJEPŠE

[illegible] je Quake 2 izbacilo među [illegible] bila je njegova [illegible]nost skupnog igranja. Kad [illegible] sami, slijedite već isfuranu [illegible] teren kojim se krećete pa čak i da se vraćate po nekoliko puta na isto mjesto kad određene radnje obavljene drugdje omoguće nove akcije. To i rješavanje minornih problemčića i pronalaženje odgovarajućih ključeva i poluga za otvaranje prolaza daje igru koja je sve samo ne jednolična i dosadna. Ipak, pravi ćete užitak uz Quake 2 doživjeti tek u multiplayer načinu igranja.

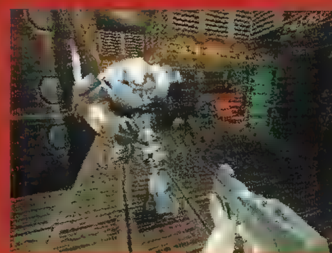
Na ovaj način mogu odjednom igrati 2 do 4 igrača na jednom ekranu, pri čemu i kod najžešćih obračuna ne dolazi do usporavanja prikaza. Na raspolaganju vam je borba svako protiv svakog [illegible] momčadsko natjecanj[illegible] mogućnosti za razvijan[illegible] je napada i ob[illegible] mali multipl[illegible] [illegible] su se [illegible] Ð originalni su [illegible] priznati, bolji. [illegible] je veličina nivo određena granicom [illegible] može podnijeti a da ne [illegible]tavati veliku količinu novih o[illegible]a, jer bi pauza za učitavanje bila vrlo nezgodan problem pri igranju udvoje, [illegible] koliko je to [illegible] ćete čitajući [illegible]

[illegible]

[illegible] sam svaki dio [illegible] to trebao sažeti i [illegible] sud. Iako sam u [illegible]la sata igranja igri odlučio [illegible] ocjenu, poslije sam se [illegible] mislio zbog sitnih propusta, [illegible]dinosti koje su mogle biti [illegible]rađene. Unatoč tome, [illegible] 2 je igra koja zaslužuje [illegible]ku već i zato što je poplava [illegible]itetnih noviteta u posljednje vrijeme umanjila značaj visokih ocjena. Quake 2 je ipak nešto iznad uobičajenih naslova, takve se igre pojavljuju samo nekoliko puta na nekoj platformi, a na nekima čak nijednom, pa sa sigurnošću mogu reći da bolju 3D pucačinu na Playstationu nećemo vidjeti. Svijet u koji vas uvlači mračan je i prepun akcije, približava se granici sveobuhvatnosti iskustava do koje vas virtualno iskustvo uopće može dovesti. Tehnički najzahtjevnija igra na Playstationu, pa time i tehnički najnaprednija, Quake 2 osvjetlao je obraz kako svojim kreatorima, tako i našoj sivoj kutijici za koju su neki već mislili da je dala sve od sebe. Siguran sam da će quakemanija brzo obuhvatiti veliki dio Playstation publike, a igra dospjeti na top ljestvicu PSX hitova svih vremena. Čak i ako ste žestoki protivnik igara ovog žanra, Quake 2 je naslov koji nikako ne smijete propustiti jer ćete time propustiti jedan dio povijesti PSX konzole. A ako ste ljubitelj multiplayer igara i/ili vlasnik multitapa, stvarno ne znam zašto vam Quake 2 još nije u ruci.



Ako ste precizni, oba strogga možete srediti samo jednim hicem super shotguna



Kad netko ovako ludo trči na vas, dočekajte ga najjačim oružjem koje imate

Ovako nabrijano "stvorenje" je nužno malo prizemljiti

MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	10
Definitivno najbolja 3D FPP igra na Playstationu dosad koja svoje najkvalitetnije trenutke pokazuje pri multiplayer igri.	10

Quake 2

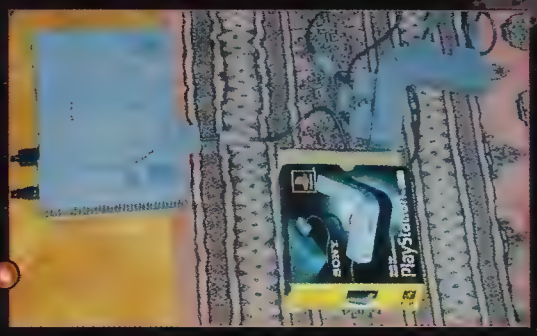
zabava za mase!

Izvještaj s Quake partyja organiziranog 08. listopada - na sam dan izlaženja igre u prodaju, a s ciljem popularizacije neprovociranog nasilja među širokim pučanstvom

Odmah nakon upoznavanja s ljepotama Quakea, odlučio sam ga podijeliti s nekim. U tu svrhu skupila se grupica individualaca koji su mu na moje nagovaranje odlučili pružiti šansu da ih impresionira. Igranje je potrajalo dugo u noć, na iznimno nezadovoljstvo susjeda, pa su potrošene manje količine bezalkoholnih pića i slatko/slanih prehrambenih proizvoda.

Što se tiče taktika igre, brzo su se iskristalizirale dvije: neki su igrači jurili nivoom pucajući na sve što naiđe, dok su se drugi šuljali mračnim kutcima i u zasjedama čekali "nevine prolaznike". Od metoda kontrole, prevladavalo je digitalno upravljanje iako sam uvjeren da bi većini više odgovaralo analogno samo kad bi mu pružili malo duže šansu. Unatoč nasilnoj prirodi igre, sve je završilo u dobrom, prijateljskom raspoloženju, čime se dokazuje da je pravi smisao društevnih igara ipak druženje ma koliko u njima bilo nasilja i antisocijalnih elemenata.

[1] Iako je Quake igra koju svi igraju na vrhovima sjedala i sa žarom u očima, ribarska je smirenost Panchi omogućila da leženo zavaljen u fotelju ne izgubi dostojanstvo [2] Igračima početnicima pri startu je trebalo nekoliko savjeta iskusnih quakera [3] Osmjesi na licima igrača svjedoči da je Quake, zapravo, vesela igra [4] Quake 2 je ponovno dokazao da je multitap definitivno najkorisniji hardverski dodatak za Playstation [5] Svaka partija privlačila je i one koji u to vrijeme nisu igrali - gledali su i savjetovali [6] Na licima mladih igrača zrcali se umni napor pri borbi za preživljavanje u vatrenom labirintu



Nakon naporne igre, svatko je nešto rekao o svom iskustvu. Treba napomenuti da se komentari odnose isključivo na multiplayer način igranja, i to na 70-centimetarskom ekranu podijeljenom na četiri dijela, kao i da su izrečeni nakon nekoliko sati teških psihofizičkih napora, što je neznatno utjecalo na sposobnost kogitiranja navedenih osoba.

Vedran (24 g., apsolvent ekonomije, videoigre igra pretežno na PC-u, i to simulacije vožnje, ali ponekad i na Playstationu odigra neku multiplayer ludoriju s prijateljima. Kao prilagodljiv igrač, brzo je ovladao kontrolama i upustio se u borbu kao Rambo, u čemu ga je malo smetalo otežano razaznavanje protivnika - spoj naočala, noćne atmosfere i dana provedenog na zahtjevnoj profesionalnoj poziciji.)

• Što reći? Mnogo krvi koja je, najčešće, moja, akcije i moćnih oružja (možda i premoćnih). Ovo je igra vrlo prikladna za rješavanje frustracija nakupljenih tijekom dana.

Bojni poklič: "Odkud se stvori, dovraga!?!"

"Felix Flok" (24 g., umjetnik čiji je dodir s ovakvom zabavom ograničen na rijetke prijateljske susrete u FIFI ili Circuit Breakersima iako je u mladosti trošio više vremena na videoigre. Unatoč bolesti, došao je iskušati Quake 2 i družiti se s prijateljima, čime je zaradio čestitke za upornost.)

• Prvi put igram Quake 2, a ni inače nisam poznavatelj Playstation igara. Igrali smo prilično kratko, ali već sam primijetio da je sve nekako tamno, konfuzno i klaustrofobično. Zbog tame, ne znam koga bih ubio, a nemam ni osjećaj da uopće nekoga ubijam jer je sve vrlo brzo gotovo. Iz toga proizlazi nedostatak zadovoljenja čistom pobjedom nad protivnikom, a zbog rivalstva među igračima gubi se osjećaj da igram s prijateljima pa ovo nije, u pravom smislu riječi, "društvena igra". Ipak, malo adrenalina ne škodi.

Bojni poklič: "De si Kosta!"

Predrag (25 g., apsolvent ekonomije čije je iskustvo s Playstation igrama bogato, iako preferira sportske simulacije i 3D akcijske igre. Nakon prvotnog šoka

pri susretu s osjetljivim konrolama, Predragu je krenulo sasvim dobro iako mu brzina igre na manjim multiplayer nivoima nije dopuštala da uporabi svoje poznato taktiziranje kojim uništava protivnike u FIFI.)

• Iako ne volim ovakve igre, moram priznati da nije loša za kraćenje vremena. Ono što mi se u Quakeu 2 ne sviđa je mračna atmosfera, a kontrole su malo previše osjetljive da bi ih se moglo "uhvatiti" pri prvom igranju pa, primjerice, penjanje po ljestvama postaje prilično težak i zahtjevan pothvat. Mislim da su se neki detalji mogli bolje doraditi, ali, ukupno uzevši, ne bunim se previše. 'Ajmo igrati FIFU.

Bojni poklič: "Dajte ljudi da vas ubijem!"

Jasmina (23 g., marketinški stručnjak, djevojka koja u dodir bilo s kojim oblikom videoigranja dolazi iznimno rijetko pa joj je ovo bio tek prvi susret s Playstationom. Iako u početku indisponirana svojom nestručnošću u usporedbi s ostalim igračima, ubrzo je "pohvatala osnove " te su se ubrzo njezini povici veselja nakon svakog killa širili po pozaspalim okolnim zgradama).

• Nikad neću shvatiti zašto muškarci igraju ovakve igre - pa za ovo ne treba nikakvih intelektualnih sposobnosti. Samo ideš, briješ, kolješ. Ipak, dječici se (ovdje je mislila na okupljene igrače, op. B), čini se, sviđa. Što se mene tiče, moram priznati da je malo nepregledno i teško se razaznaju igrači - dok skužiš 'ko je i što je prikolje te, a ja barem nisam daltonist!

Bojni poklič: "Neš' sam krivo stisnula!"

Oskar (7 g., kućni ljubimac u stanu gdje je igranje igara na Playstationu i kućnim kompjutorima svakodnevna aktivnost, naviknut na uklanjanje s puta živčanim ljudima izmorenim od buljenja u ekrane. Zbog nepodobnosti manipulativnih ekstremiteta, nije se iskazao u igri, ali je sa zanimanjem pratio okolno uzbuđenje i žicao slastice od nazočnih).

• Vuf, vau, vouf Quake 2 vuuuuuuf vau vau vau. Vauf vuf vof grrvuf, VAU VAU VAU VAU. Vuf grrrr.

Bojni poklič: "Grrrrrrrrr-rrrrrrrrr!"

Pancho (23g., "norveški ribar", svoje bogato iskustvo s različitim videoigrama skuplja već više od deset godina, zaljubljenik je u strategije i RPG igre. Zbog familijarnosti s Playstation kontrolerom, brzo je ovladao upravljanjem, te sustavno i u dubokoj ribarskoj tišini jurio nivoima tamaneći manje iskusne igrače. Njegovo je rivalstvo s Krešom često završavalo međusobnim ubijanjem.)

• Quake 2 jednostavna je društvena igra namijenjena ponajprije ubijanju vremena i izvanredna je zabava za više igrača. Moram joj prigovoriti na nepreglednosti i jednoličnosti likova, kao i na prilično malim nivoima. Ipak, igra u cjelini zadovoljava, a posebno mi se, zbog zvuka, izgleda i efekta svidio hyperblaster kojim uvijek ubijem Krešu.

Bojni poklič: "This will be a day long remembered" "Sad je ne'ko nadrap'o" (pri pronalasku hyperblastera)

Bero (23. g, prezaposleni poslovni čovjek, svoje slobodno vrijeme raspoređuje između igranja igrica na Playstationu u kojima obično pobjeđuje i dobivanja Nobelovih nagrada za mir i ljubav, što ih posvećuje svojoj djevojci L. Kao iskusni igrač Quakea 2 - prije partyja ga je nekoliko sati igrao u Single Player načinu - nije želio svoju superiornost iskazivati na početnicima, nego se zadovoljio traženjem po nivoima iskusnijih protivnika koje je obično svladavao u tren oka. Skromnost mu je, što se vidi iz priloženog, jedina mana.)

• Skučeni multiplayer nivoi vrlo brzo se pamte pa izostaje element traženja protivnika po labirintima soba i hodnika koji bi, mislim, donio veću zanimljivost. Oružja su malo premoćna pa je većinu konfrontacija moguće završiti s jednim do dva dobro nacijljana hica, a mračna atmosfera otežava snalaženje početnicima i razaznavanje neprijatelja (posebno boja) na daljinu. Ipak, Quake 2 je fenomenalna zabava kad se igra učetvero.

Bojni poklič: "Vidi se 'ko je stručnjak."

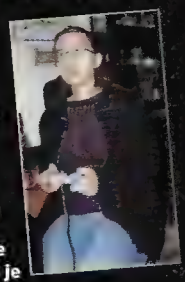
Krešo (16 g., povremeni učenik i propali čarobnjak, od najranijeg djetinjstva povezan je s različitim oblicima videoigara, a njegovo su lice kroz život više milovali odsjaji ekrana nego čisti povjetarac i sunčeve zrake. Svoje iskustvo i spretnost pokazivao je krvoželjno ubijajući neiskusnije protivnike dok mu nisu zaprijetili da će ga zatući. Ipak, nesebično je pomagao onima manje spretnim da se izvuku iz vode ili popnu stubama čak i kad je to značilo ostavljanje svog lika bez nadzora, na milost i nemilost ostalim protivnicima.)

• Ovo je konačno igra u kojoj čovjek može pokazati svoju nadmoć nad drugima - osobito kad se igra učetvero. Što je manje igrača, sve skupa gubi na zanimljivosti, koja je i ovako narušena pomalo premračnim dizajnom i premalim nivoima. Svim potencijalnim igračima kao oružje preporučujem hyperblaster koji rabim definitivno bolje od Panche.

Bojni poklič: "I have you now!"

Lidija (24. g., inženjerka- pred završetkom studija, ne troši mnogo vremena na ovakvu zabavu, osim u predasima između učenja, kad voli igrati igre koje ne zamaraju previše njezine razvijene sive stanice. Nakon ovladavanja kontrolama, odlučila se za taktiku čekanja u zasjedi, što je funkcioniralo vrlo dobro protiv igrača-početnika, ali su je iskusniji igrači često znali napucati sleđa.)

• Ovo je prilično jednostavno - pucaš i kolješ. Ak' ti ide, brzo ti postane dosadno, a ako ne, može te lako isfrustrirati. Baš ne volim 3D FPP igre zbog otežanog snalaženja, no ovdje mi je, zbog ergonomski oblikovanog kontrolera, pokretanje mnogo lakše nego kad slične igre igram pomoću tipkovnice ili joysticka. Sve u svemu, dobra zabava za kasne noćne sate, kad je već prekasno za spavanje, a prerano za učenje.)



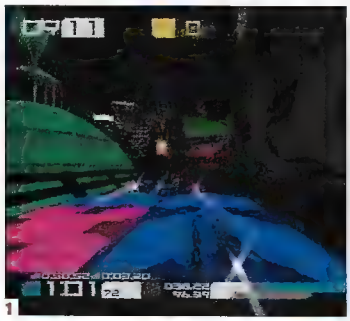
Bojni poklič: (tišina, a smiješak postaje sve širi s brojem prikupljenih killova)

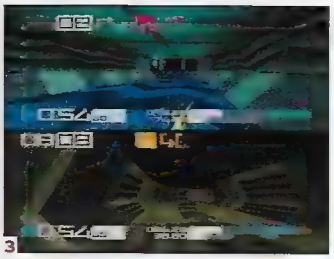
Unatoč raznolikim komentarima, primjećeno je da svi igraju sa istim žarom, pa se može zaključiti da su neki negativniji iskazi više plod početničkih neuspjeha nego stvarnih (ne)kvaliteta igre. Mora se ipak priznati da su određene zamjerke na mjestu, ali i zaključiti da one nisu dovoljno snažne da umanje užitak u igri. Ovom prilikom još se jednom zahvaljujem svima koji su sudjelovali na ovom Quake partyju, kako na fer igri, tako i na komentarima i dopuštenju da objavimo njihove slike u trenucima zanosa i uzbuđenja. Do sljedećeg puta – let the Quake be with you.

Napisao: Berislav Jozić

Snimali: Svi po malo

Na velikom TV-u svaki igračc dobiva prilično veliki dio ekrana za sebe





[1] Prolaz preko plavih strelica dat će vašoj letjelici dodatno ubrzanje **[2]** Prolasci kroz tunel su uvijek zanimljivi **[3]** Igranje udvoje je sada moguće zahvaljujući split-screenu **[4]** Oružja ćete skupljati prelazeći preko označenih dijelova staze

Wip3out

WIP3OUT

proizvođač PSYGNOSIS
izdavač ACTIVISION
datum izlaska RUJAN 1999.
žanr SIMULACIJA FUTURISTIČNIH UTRKA
broj igrača 2 IGRAČA (SPLIT-SCREEN)
platforma PSX

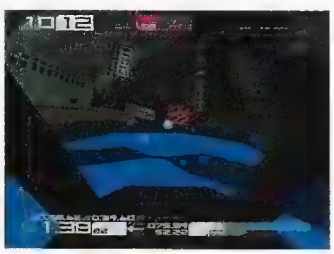
Memory Card · Dual Shock Analog

Antigravitacijska vozila i njihove mogućnosti mogli smo upoznati prije nekoliko godina. Sada ih možemo još bolje upoznati zahvaljujući najnovijem članu Wipeout obitelji

PIŠE Hrvoje Herceg

Krenimo s malim povijesnim uvodom. Prvi Wipeout mogli smo zaigrati još "davne" 1995., u doba kad je playstation još tražio svoje mjesto pod suncem. Bila je to jedna od prvih igara napravljenih za nj i mnogo je pomogla u njegovoj popularizaciji. Ta simulacija vožnje u kojoj ne postoje automobili, motori i ostala prizemna vozila promovirala je nov način utrkivanja - utrkivanje antigravitacijskim letjelicama koje su se pokazale kao pun pogodak omogućivši ljudima sudjelovanje u još neviđenoj vrsti utrka. Recept se pokazao uspješnim pa je već nakon iduće godine stigao novi nastavak koji se proširio i na PC tržište. Od tada, 1996., do danas nije ponuđeno gotovo ništa. Sivilo stereotipnih utrka razbio je donekle Rollcage, brza i atmosferična jurnjava koju su mnogi smatrali nastavkom Wipeout sage. Ipak, koliko god bio dobar, njegovi automobili nisu mogli zamijeniti dobro nam poznate letjelice kojima smo prije neumorno jurcali. Bilo je samo pitanje vremena kada će nas Psygnosis nagraditi novim nastavkom - i odgovor je konačno stigao. Psygnosis je od tog nastavka htio napraviti nešto posebno, stoga mu je trebalo prilično dugo, tri godine, da bi ga u cijelosti završio i ponudio igračima. Sad kad je tu, držite se - polijećemo!

Pozorno promotrite objekte uza stazu - zgrade, drveće, stupove, jahte....



Target lock. Fire!

START

Glavna karakteristika Wipeouta bile su i ostale njegove letjelice (Anti Gravity crafts). Riječ je o specifičnim trkaćim strojevima pred kojima se automobili, motori i ostala gravitacijom zahvaćena prometala mogu skriti. Ovi lebdeći monstrumi postižu brzine koje mnogi mogu samo sanjati, a sposobni su i za takve manevre od kojih bi većina ljudi poprimila ugodno zelenu boju lica. Njihov izgled najlakše je opisati usporedivši ih s "nevidljivim" zrakoplovima američkog zrakoplovstva (F-22, F-23). Međusobno se letjelice dosta razlikuju, kako izgledom, tako i voznim karakteristikama (brzina, ubrzanje, upravljivost i oklop). O vašem znanju i iskustvu u vožnji ovih letjelica ovisit će i izbor one kojom ćete se družiti veći dio vremena. Osim voznih karakteristika, krasi ih i sposobnost nošenja oružja kojima možete isprašiti svoje protivnike. Oružja su uistinu raznolika, no možemo ih podijeliti u dvije osnovne skupine - ofanzivna i defanzivna. Za razliku od prijašnjih nastavaka, ovdje se težilo uravnotežavanju jednih i drugih

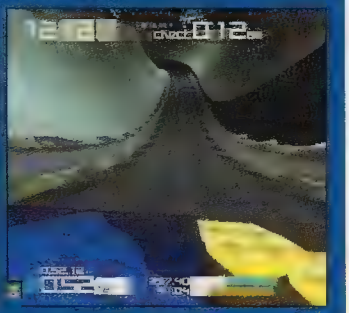
Ovo je maksimum koji se može izvući iz sive kutijice. Nisam li to već rekao?

LET'S HEAR THE MUSIC

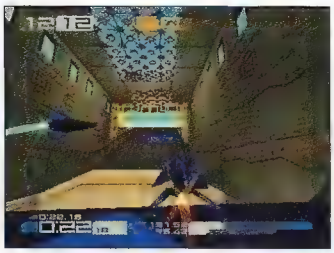
Glazba u prijašnjim nastavcima Wipeouta stekla je u svijetu visoku reputaciju. Čak je, nakon izlaska igre, izdan glazbeni CD sa soundtrackovima. Ni ovaj nastavak po tom pitanju nije smio biti ništa inferiorniji pa je taj posao prepušten profesionalnim glazbenicima. Za vođu projekta odabran je DJ Sasha, a uza nj su bili još Chemical Brothers, Orbital, Underworld, Propellerheads i Paul Van Dyk. Rezultat su odlične techno kompozicije, skladane posebno za svaku stazu u igri. Kao i kod prethodnika, i ovdje je najavljen glazbeni CD sa soundtrackovima iz igre.

OVAKO MI TO VIDIMO

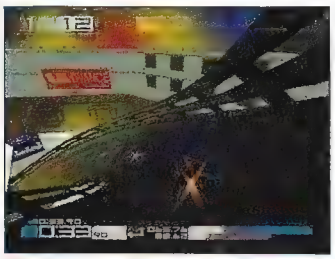
Situaciju za vrijeme utrke moći ćete promatrati pomoću jednog od triju ponuđenih pogleda: pogled iz trećeg lica, iz prvog lica i iz kabine. Svaki je na svoj način poseban, a koji ćete izabrati sami odlučite.



[1] Pogled iz trećeg lica - najjednostavniji i najpregledniji pogled u igri [2] Pogled iz kabine pruža nesumnjivo najbolji osjećaj za vrijeme vožnje, no loše su mu strane: slabija preglednost i otežano upravljanje (dok se ne naviknete) [3] Pogled iz prvog lica, uzima najbolje od prethodna dva: preglednost pogleda iz trećeg lica i odličan osjećaj u vožnji - ako vam, naravno, ne pozli od neprestanog naginjanja slike na ekranu



Idemo malo uzbrdo...



... pa idemo malo nizbrdo

Zbog silnog naginjanja nekima bi moglo postati mučno

kako bi svi sudionici utrke imali jednake mogućnosti u obrani i napadu. Iskustva iz igre govore malo drugačije. Kako se sve odvija iznimno brzo, morat ćete se cijelo vrijeme truditi da ne udarate o zidove staze. Upravljanje ofanzivnim oružjima je u takvim situacijama još moguće (pogotovo samonavodećim), ali pritom razmišljati o nekakvoj obrani nema previše smisla. Najbolje vam je pobjeći protivnicima, tako da i ne dođu u priliku napasti vas (što je ipak malo teže). Ako vam to ne uspije, preostaje vam osloniti se na svoj vjerni štit nadajući se da će izdržati do kraja utrke. Ako vam razina energije padne blizu kritične vrijednosti, ne preostaje vam ništa drugo doli otići u boks na reparaciju, što će vas stajati dragocjenog vremena, ali bolje i to nego odustajanje.

PRVI ULAZAK U BOKS

U igri ne postoji nikakav financijski sustav koji bi upravljao kupnjom letjelica i oružja. Letjelice odabirete sami, a oružja ćete skupljati za vrijeme utrke prelazeći preko označenih mjesta na stazi. Od onih poznatijih, spomenuo bih različite rakete, mine i štitove koje ćete obilato rabiti, no postoje i neka egzotičnija oružja koja vam ovdje

Wipeout nije samo igra, to je i stil života.

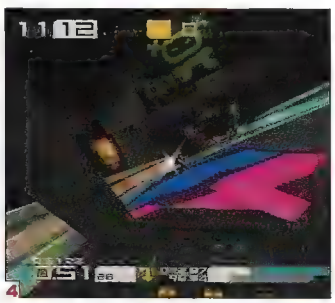
ipak neću otkriti. Usporedimo li ih s onima u Rollcageu, mogu ustvrditi da im je razorna moć mnogo manja te nećete biti u mogućnosti, osim protivnika, razoriti poveći dio staze kao što ste mogli u Rollcageu. No, to i nije neki problem jer vidljivo je da oružja ovdje nisu najvažnija stvar, vožnja je stavljena u prvi plan, a ona će se odvijati na stazama smještenim u izmišljeni, futuristični, grad i njegovu okolicu. Ukupno ih je osam, a svaka ima neke svoje posebnosti koje ćete morati naučiti ne biste li izvukli najbolje iz svoje letjelice. Pri dizajnu staza ponajviše se uzimala u obzir brzina, tako će većinu njih krasiti blagi brzi zavoji kroz koje ćete prolaziti golemim brzinama. U takvim će se situacijama svaka greška plaćati struganjem o zid koje će vas znatno usporiti i oštetiti vam letjelicu. Uz brze zavoje, tu su i skakaonice koje će vas lansirati visoko u zrak dopustivši vam da osjetite malo i treću dimenziju prostora. Kako ovo nisu automobili, njima ćete moći upravljati i za vrijeme skokova. Nema boljeg osjećaja nego kad letjelicu u zraku zakrenete u smjeru zavoja i kad u trenutku ateriranja ona ubrza svom silinom. Još jedna stvar kojoj se težilo pri izradi staza bila je da one ne budu frustrirajuće za vožnju. Svi zavoji, uzbrdice, nizbrdice, tuneli i ostale stvari koje ćete susresti postavljene su s mnogo mašte i logike pa će vožnja po njima biti pravi užitak.

1

2

3

[1] Teško je povjerovati da je playstation sposoban ovo zavrtjeti [2] Ako pogodite ovu crvenu nakupinu energije, poznatiju kao Force shield, nećete se dobro provesti [3] Pogled iz kabine omogućit će vam da se bolje uživite u vožnju [4] Sad ću te ja stići, sad ću te ja ...



4

HELIKOP d.o.o.
ovlašteni ditributer SONY

i

PSX
Hrvatski PlayStation časopis

U ZAJEDNIČKOJ akciji

uz **svaki**
kupljeni
PlayStation
u Helikopu
dobivaš na
poklon
3
broja
časopisa
PSX!

HELIKOP d.o.o.

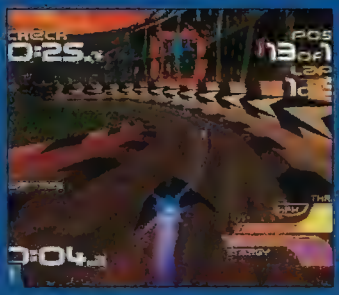
ovlašteni SONY servis
tel.: 01/4666 888

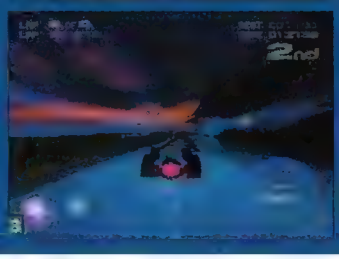
Zagreb, Martićeva 71
tel.: 01/455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku
kvalitetu za Vaš novac!!!

SLAVNI PRETHODNICI

Ovaj okvir posvećen je prethodnicima najnovijeg Wipeouta. Kako oni predstavljaju važan dio povijesti i sadašnjosti playstation igara, jednostavno ne bi bilo u redu kad ih ne bismo posebno spomenuli.

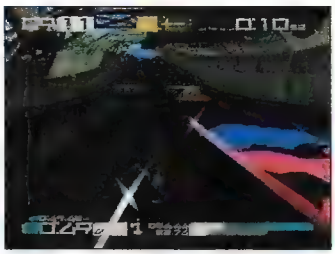




[1] Kad se pojavio, Wipeout je predstavljao pravo remek- djelo, kao uostalom i njegov nasljednik danas
[2] Iako već vremešan, za stari Wipeout se još uvijek ne može reći da izgleda loše
[3] Rollcage predstavlja simbiozu Wipeouta i običnih autoutrka, moram priznati, prilično dobru
[4] Rollcage je uporabu oružja u utrkama podigao na višu razinu

Približavamo se velikom skoku i ...

... letimooooo!!! Ihaaaaaa!!!!



Kao i u svakoj vožnji, i ovdje je najvažnije stići na cilj prvi

Ako su vam automobili postali prespori, ove su letjelice prava stvar za vas

DRUGI ULAZAK U BOKS

Nedostatak podrške igranju više igrača bila je velika mana prijašnjih nastavaka. Ovdje je to popravljeno, sada možete igrati protiv prijatelja na jednom playstationu. To je izvedeno preko uobičajenog split-screena, a podržano je vertikalno i horizontalno dijeljenje ekrana. Kao i većina pravih vozačkih igara, u ovome modu Wipeout pokazuje koliko uistinu vrijedi - mnogo. Sve te ludorije koje ćete izvoditi na stazi moći ćete poslije pogledati pomoću odličnog replaya. Kako mnogo puta nećete znati što vas je snašlo i tko vas je pogodio za vrijeme utrke, ovo će biti jedini način da to otkrijete i u drugoj rundi krivcu naplatite sve to s kamatama. Inteligencija vaših protivnika je u ovome nastavku poprilično realno napravljena. Ne postoje više bezgrešni genijalci koji slijepo slijede određenu putanju po stazi. Dobro voze, ali i griješe, pogotovo u svojim nakanama da vas prignječe uza zid. Naravno, i međusobno se sudaraju, tako da im nije jedini cilj vas uništiti, iako vam se ponekad može učiniti da upravo to pokušavaju.

Wipeoutovim dobrim osobinama moram svakako pripisati i njegovu tehničku izvedbu. Grafika, zvuk, sučelje, sve je na najvišoj razini. Svakom se dijelu pristupalo s mnogo pozornosti, i to se itekako vidi u konačnom proizvodu. Grafika je jedna od najboljih koje sam dosad vidio - visoka rezolucija, velik broj detalja te iznimno glatko izvođenje. Ako bismo išli kopati još malo dublje, trebalo bi spomenuti i zanimljive svjetlosne efekte, vrlo detaljan dizajn staza i, naravno, letjelica. Za upravljanje vozilom moći ćete odabrati jedan od triju mogućih pogleda, a svaki je poseban na svoj način (vidi okvir). Sve u svemu, vizualnom dojmu pišem samo pohvale. Glazba je također važan dio ove igre; uostalom, prijašnji Wipeouti su bili poznati po svojim soundtrackovima koje ste poslije mogli kupiti zasebno na CD-u. I u ovom su nastavku rabljene dinamične techno kompozicije koje se odlično uklapaju u dinamiku utrke. Završni dojam pojačat će dual-shock podrška te analogno upravljanje (da biste letjelicu mogli preciznije voditi kroz uske, brze zavoje, a i zato što ih većina današnjih igara nudi. :-)

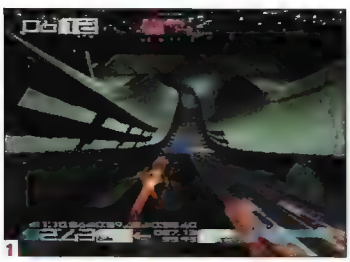
CILJ

Kome je namijenjena ova igra? Svima. Novi Wipeout je iznimno lagano igrati na niskim nivoima težine. I najveći početnici ovdje će ostvarivati uspjehe ostavivši konkurenciju u pozadini. Ipak, na višim nivoima će se i pravi majstori morati pomučiti ne bi li u završnici pobijedili. Na taj je način postignuto dvoje: u igri će uživati i zaljubljenici u Wipeout serijal i oni koji žele igrati jednu dobru, brzu simulaciju vožnje.

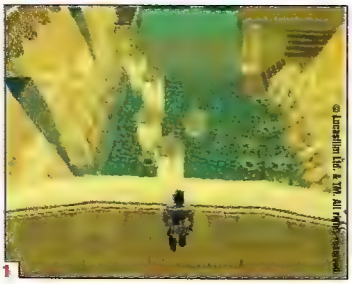
Ukratko, novi Wipeout je odlična igra, odlične atmosfere, grafike i zvuka. Igrivost mu je na visokoj razini i sigurno nećete pogriješiti ako ga nabavite, što ste i sami mogli zaključiti ako ste pročitali cijeli tekst recenzije. Ako niste - brzo na početak, ako jeste - što imate više čitati, igrajte.

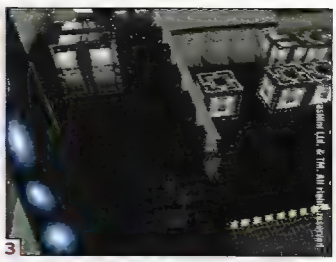
MIŠLJENJE

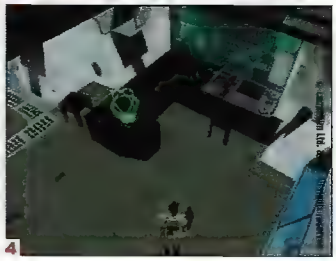
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	10
Brzo! Brže! Wipeout!!!	9



[1] I neka netko kaže da staze nisu mrak [2] Oštar zavoj - idealno mjesto za preticanje [3] Što je ovo?!? Kanalizacija uza stazu? [4] Klasični primjer uspješnog preticanja







[1] Svaka akcijska igra donosi skakutanje po platformama smišljeno samo da oslabi živce igrača. Ni ova nije iznimka [2] Droidima se ne možete prišuljati sleđa ma koliko oprezni bili [3] Ne, na ovom nivou nisam jedi. Šteta. [4] Sva ova oprema i detalji su samo ukras - interakcija s okolišem je prilično slaba

Star Wars™: Episode I The Phantom Menace™

STAR WARS EPISODE I: PHANTOM MENACE

proizvođač BIG APE/LUCASARTS
izdavač LUCASARTS
datum izlaska U PRODAJI (NTSC/PAL)
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card Dual Shock Analog

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Teško da postoji itko tko nije čuo za novi SW film, a gotovo svatko tko ga pogleda, na pitanje kakav je, odgovor započne s "paaaa..." Ako ćemo suditi po tome, ova igra u cijelosti odgovara predlošku PIŠE Berislav Jozić

Star Wars. Koja je vaša prva asocijacija? Laserske sablje! Naravno. Što znači da glavni lik u igri napravljenoj po najnovijem filmu iz serijala koji je postao legenda godinu dana prije nego je završen, mora mahati ovim futuristično-arhaičnim oružjem. A lik koji maše sabljom znači akcijsku igra. Dakle, pripremite palčeve i čvrsto stisnite dual shock. Obi-van kreće u bitku!

LIGHTS, CAMERA, ACTION!

Upravo tako započinje i film, tj. igra. Evo, već sam se zbunio. Poanta je u tome da je ovo igra u kojoj je film vrlo vjerno praćen pa je radnju besmisleno prepričavati - ili ste bili u kinu (ili od pirata nabavili CD/videokasetu s filmom) ili vas i ne zanimaju Star Warsi. U svakom slučaju, dovoljno je reći da su film i igra radnjom potpuno povezani, s tim da igra sadrži još više akcije, tj. mlataranja sabljama. I dosta o tome. Znači više mlataranja sabljama. Da, i te kako. Napravljena kao akcijska avantura u stilu Deathtrap Dungeona ili Shadowmana (kojem po kvaliteti otprilike odgovara), igra na svakom nivou traži od vas izvršenje određene zadaće - ili trebate dospjeti do određenog mjesta ili pronaći neki predmet/osobu (npr. pronaći izlaz iz svemirskog broda, slijediti Jar Jara do skrivenog grada, sprovesti kraljicu Amigdalu do hangara ili naći dijelove za oštećeni svemirski brod). Ipak, akcija će uvijek prevagnuti pa ćete više vremena provesti mašući mojim omiljenim oružjem, nego rješavajući "kompleksne " probleme i zagonetke. Na sreću, neprijatelji se ne "obnavljaju" pa stoga često možete prvo prijeći nivo i počistiti smetala, a potom obaviti ono što trebate - doduše, tako će osrednja igra postati još nezanimljivijom.

Gledali ste igru, sada zaigrajte film. Ne, nisam se zabunio.

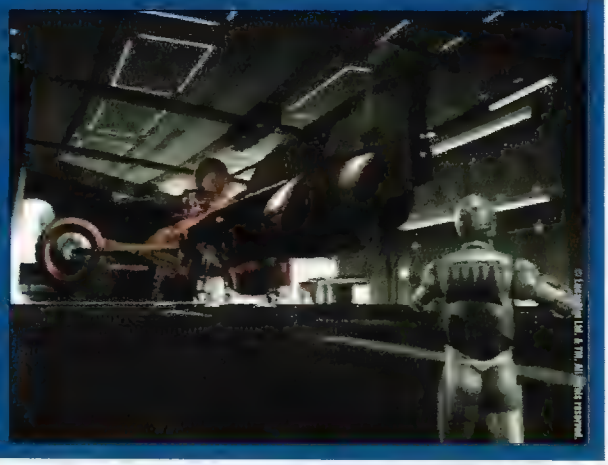
Dobro, moram priznati da se količina akcije mijenja po nivoima kao i od lika do lika. Vjerojatno znate, tijekom igre kontrolirat ćete ih čak četiri, a neki od njih su spretniji u borbenim vještinama i uporabi raznolikog oružja od ostalih. Tako će početni nivoi, u kojima ste u ulozi mladog Obi-vana, biti nabijeni akcijom, dok će se, primjerice, nivo u kojem u ulozi Quigona pretražujete pustinjski gradić Mos Espa više oslanjati na vaše sposobnosti snalaženja u prostoru i odabira načina razgovora s likovima.

TAMNA STRANA SILE

Nažalost, igra zbog prevelike prevage akcije nad avanturom gubi na kvaliteti. A kad tome pridodamo činjenicu da se borba svodi na odbijanje neprijateljskih hitaca laserskom sabljom unatoč velikom broju različitih oružja koje možete pokupiti usput, shvatit ćete da je raznolikost ovdje prilično nepoznata kategorija. Drugi problem u igri koja pretendira da bude avanturističnog karaktera je lin-

UVOD U FILMSKU VEČER

Između nivoa LucasArts će vas počastiti originalnim prizorima iz filma koji pojašnjavaju radnju igre (onima koji nisu gledali film) i podižu atmosferu - obično su to isječci koji daju naslutiti uzbudljive obrte u idućem nivou. Ipak, draže su mi animirane sekvence u Tarzanu.



earnost. Svejedno je što učinili i kako razgovarali s likovima, postoji samo jedan način da riješite većinu problema, što znači da je ovo igra koju ćete odigrati najviše jedanput. Uzevši sve to u obzir, najviše će vas privući to što vas igra stavlja u ulogu jedi-viteza, sa svim njegovima moćima. Tu je udarac silom koji protivnike ruši ili odbacuje, moć utjecanja na umove drugih bića koju možete rabiti u razgovorima te superiorna atletska spremnost koja vam omogućuje izmicanje laserskim zrakama. Razlika između jedi-karaktera i onih koji ne spadaju u tu elitnu skupinu dobro se primjećuje: kad budete upravljali kraljicom Amidalom ili kapetanom Panakom, samo ćete čekati da završi nivo i ponovno postanete jedi. Osim što ostali likovi nemaju agilnost Obi-vana i Qui-gona, nemaju ni laserske sablje pa se u borbama morate poslužiti bijednim, neučinkovitim pucaljkama. Ako zanemarimo simpatičnost i korisnost u borbi, moramo priznati da su likovi prilično vjerno prebačeni iz filma u igru, kako oni kojima upravljate, tako i oni koje susrećete. Od svih je najvjerniji i najzabavniji ipak Jar Jar Binks, čiji će vas glupi komentari ("Mesa hear big mechanicks") pratiti kroz nekoliko nivoa.

Sad kad znam koliko se jedi-vitez natrči u svom životu, s poštovanjem gledam izmučeno tijelo starog Yode.

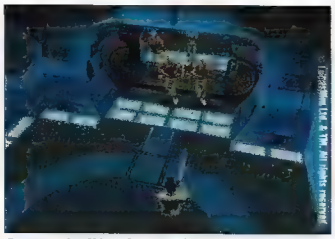
ACTION? CAMERA? LIGHTS?

A kako sve to zapravo izgleda na Playstationu? Iz ovdje ponuđenih slika se, naravno, ne može mnogo vidjeti, ali nitko nije ni očekivao da će PSX, pa čak ni PC, uspjeti prenijeti prekrasne scene iz filma izravno u igru. Da bi se fantastični krajolici ipak pokazali, a igra izbjegla usporavanje, programeri su se poigrali kamerom. Tako će vaš pogled na igru, koji je uvijek iz trećeg lica i smješten iza i iznad lika koji vodite, biti udaljeniji i sveobuhvatniji kad se na ekranu ne događa ništa bitno, što vam omogućava da se divite detaljno razrađenom krajoliku, kad pak započne borba, kamera se približava te vidite svega nekoliko "metara" oko vašeg lika, što je ipak sasvim dovoljno za kvalitetnu obranu od napadača. Kako tada na ekranu nema širokih prostora prepunih animiranih detalja, procesor se može pozabaviti kretnjama likova koji nimalo ne trzaju, čak ni kada se nađete pod napadom desetak robota. Moram priznati, iako je ovakvo pomicanje kamere vrlo dobro provedeno, ipak postoje trenuci u kojima poželite sami odrediti kut gledanja.

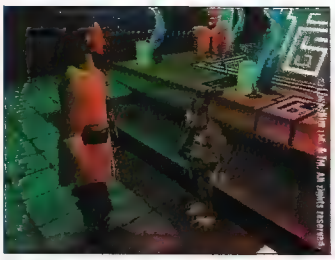
Sam izgled igre i nije grafički najdotjeraniji, osobito kad se uspoređuje, primjerice, sa Soul Reaverom. Kao i u mnogim PSX igrama, likovima i objektima manjka oštrine, što nije uvijek vidljivo, ali ponekad doista bode oči (ha, čudno - nije oštro a BODE oči). Ipak, jedina prava zamjerka koja se može uputiti vizualnoj doradi je da se pojedini detalji bitni za tijek igre ponekad ne razaznaju od okoliša. Tako vam se može dogoditi da duže vrijeme tražite po nivou neki prolaz, ali je njegovo primjećivanje otežano jer je iste boje kao i okolni zidovi. Još

ČUVAJ MEMORIJU

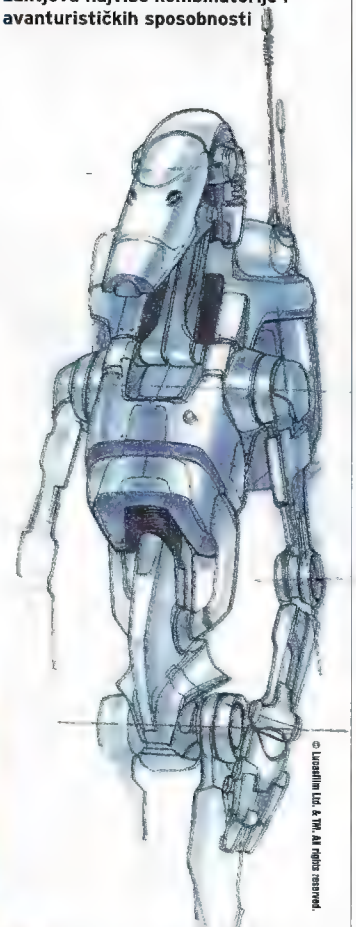
Ako se pitate hoće li vam za SW trebati mnogo prostora na memorijskoj kartici, ne zabrinjavajte se. Ovo je jedna od skromnih igara - zauzet će vam samo jedan slot na kartici po snimljenoj poziciji.

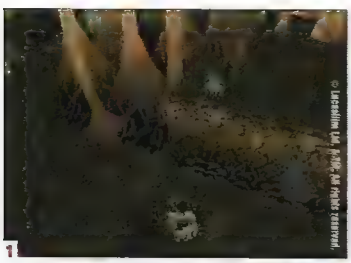


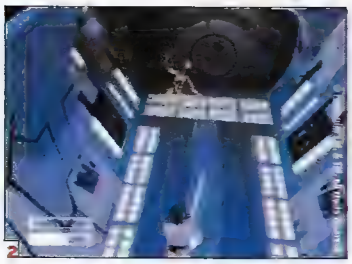
Samo dođite, imam lasersku sablju i ne bojim je se uporabiti

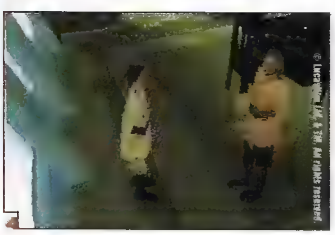


Qui-Gon je lik čije vođenje zahtjeva najviše kombinatorije i avanturističkih sposobnosti



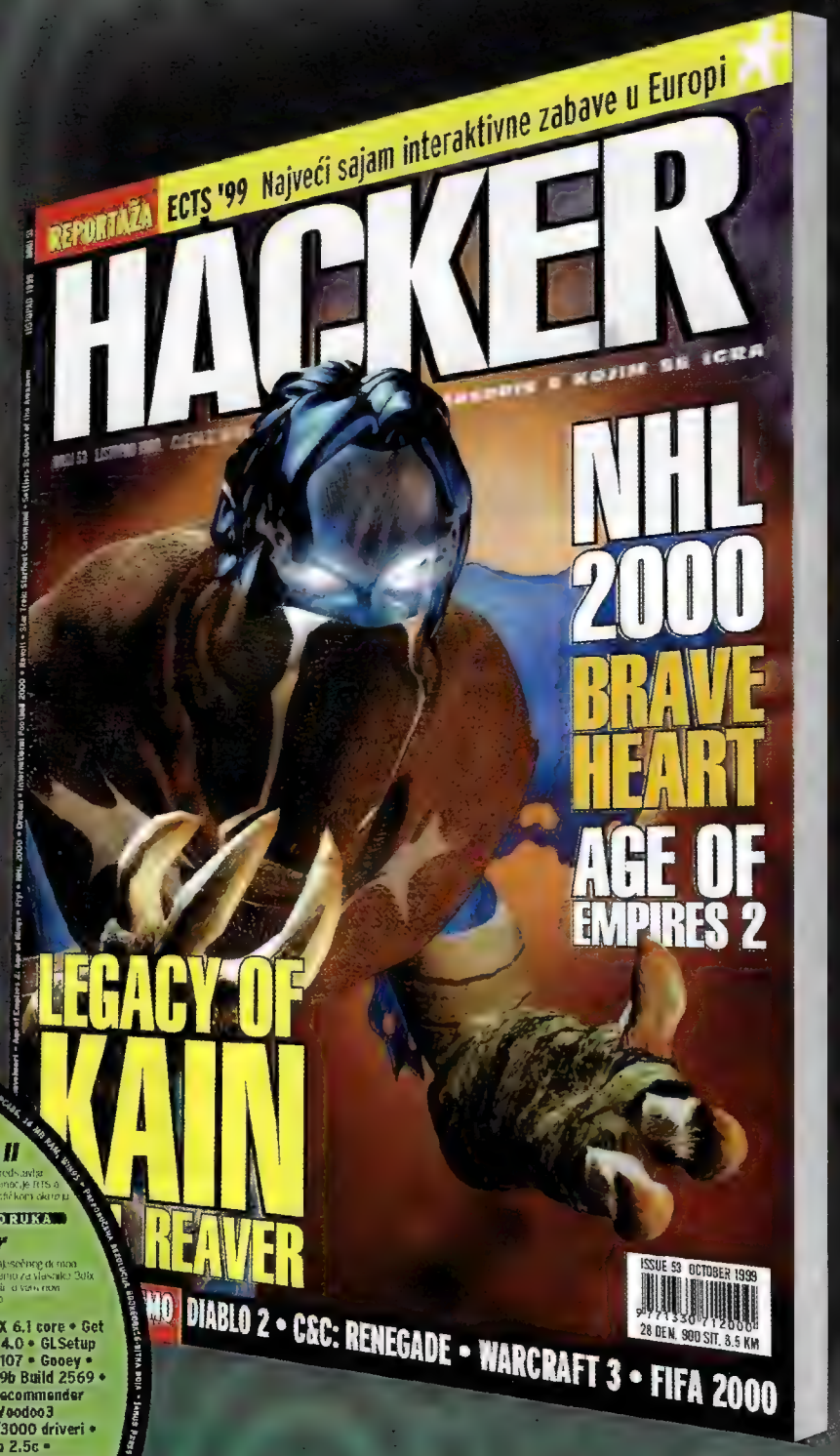






[1] Ako na ovoj slici ne vidite uže, nećete ga vidjeti ni u igri - detalji koje ovako previdite stajat će vas vremena provedenog u tumaranju po nivou [2] "Force push" primijenjen samo na jednog neprijatelja znači da se netko pravi važan jedi- moćima [3] U nivou na kojem morate štititi kraljicu vaša će vam sablja biti od neprocjenjive vrijednosti [4] Uvod u svaki nivo čini animacija koja je ponekad prava preslika scene iz filma

NOVI BROJ U PRODAJI

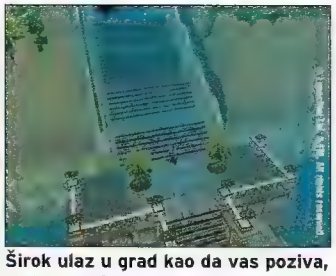


Potražite još danas novi broj kod svog prodavača novina

Sljedeći broj u prodaji već od 02. studenoga.

LASERSKI BASEBALL

Protiv battle droida i ostalih protivnika koji vas gađaju laserskim oružjem tijekom cijele igre najučinkovitije će oružje biti vaša vjerna laserska sablja. Ne zato što nanosi mnogo štete, nego zbog mogućnosti odbijanja lasera. Kad se izvježbate (što uopće nije teško), nijedan neprijateljski hitac neće moći doprijeti do vašeg tijela, odbijat će se i raznositi one koji pucaju na vas. U prvih nekoliko nivoa ovo je vrlo zabavno, no kao prevladavajući način borbe postaje blesavo - zašto uopće pucaju na vas kad to nema nikakvog učinka?



Širok ulaz u grad kao da vas poziva, ali ipak neće sve biti tako lagano.

jedan primjer je užad razapeta na nekim mjestima po kojoj se možete kretati - lako vam se može dogoditi da je previdite uzaludno tražeći način da dođete do neke lokacije. Zvukovi su prilično vjerno dočarani kad već nisu preuzeti iz filma. Ni digitalizirani glasovi glumaca nisu iz filma, nego ih izvode zamjenski glumci, što se primjećuje kod svih likova. No, najvažniji zvučni efekt u igri - uključivanje laserske sablje - prilično je vjeran, zadržao je sposobnost instantnog povišenja adrenalina u krvi kakvu ima i u filmu. Kad već nema dubokog hrapavog glasa Darth Vadera (Anakin još ne puši), ovaj je efekt ostao zaštitni znak Star Warsa.
Kako je ovdje riječ o akcijskoj igri, kontrole su prilično bitne. Igrali analogno ili digitalno, likovi dobro odgovaraju na komande, mada bi veća preciznost bila poželjna. Na sreću, mjesta gdje je velika preciznost pokreta nužna su rijetka pa vam se neće često događati da neki skok pokušavate izvesti desetak puta gubeći pritom živce.

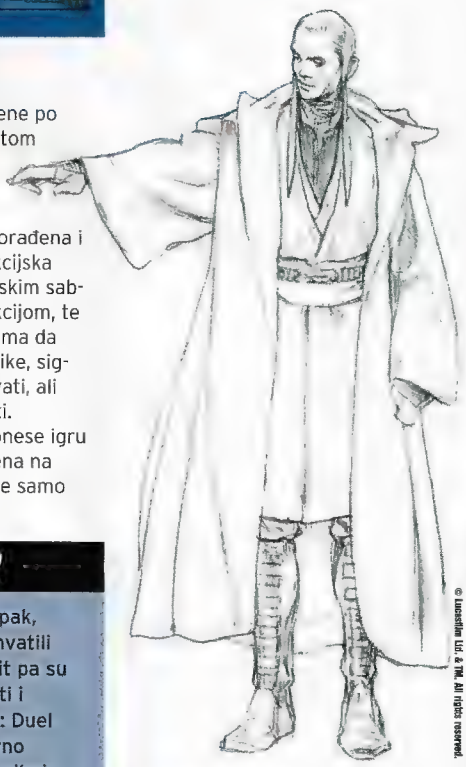
Da nema laserskih sablji, igra bi dobila i manju ocjenu.

DOBRO PROMISLI PRVO TI

Kao što bi rekao Yoda. Jer kad se sve zbroji, pitanje je hoće li Star Wars: Phantom Menace biti igra za svakoga iako su u filmu mogli uživati i fanovi i potpuni početnici. Ne očekujte od likova pokretljivost Lare, ni od igre čvrstu atmosferu kao u Soul Reaveru. Neprijatelji su stalno prisutni, gotovo vas nikad neće iznenaditi, ali vam ni oružja neće nestajati pa borba neće biti preteška i neće zahtijevati strateško planiranje. Zagonetke se svode na pronalaženje ljudi, predmeta i lokacija, a razgovori uvijek vode ka istom završetku. Male digresije od glavne radnje (koje se uglavnom svode na vraćanje zabludjele djece njihovim majkama i spašavanje ranjenih i zarobljenih vojnika) nisu dovoljno zanimljive da bi vas privukle same po sebi, a nagradni predmeti koje za njih dobivate ne razlikuju se od onih koje pronalazite sami tijekom igre. Sve to upućuje na zaključak da je ova igra nekvalitetni predstavnik svog žanra.
Ipak, ako ste ljubitelj Star Warsa, SWPM će vam omogućiti da, igrajući ga, sami proživite scene iz filma, iskusivši ih na vlastitoj koži. Ako na ovu igru gledate tako, bit će nezaobilazna za svakoga tko je uživao u filmu i želio bi ga se duže sjećati.

IDITE SA SILOM

Tvrdnja da igre napravljene po filmu ne mogu postati hitom ponovno se obistinila. Da je ne podupire Star Wars serijal, ova bi igra bijedno propala kao nedorađena i nedovoljno zanimljiva akcijska avantura. Ovako, s laserskim sabljama kao glavnom atrakcijom, te radnjom i prizorima iz filma da privuče skupljače i fanatike, sigurno će se dobro prodavati, ali pitanje je hoće li se igrati.
Možda idući nastavak donese igru dostojniju Star Wars imena na Playstation 2. Možemo se samo nadati.

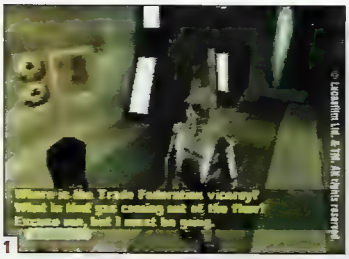


DODATNI SADRŽAJI?

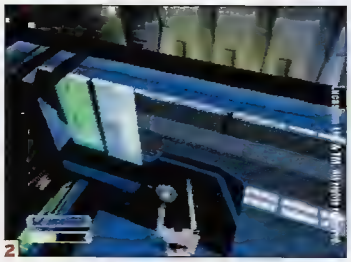
Pa nije ovo DVD! No, ipak, čini se da su momci shvatili da igra neće postati hit pa su odlučili na disk nabaciti i videospot "Star Wars: Duel of the Fates" premijerno prikazan na MTV-u u svibnju, prateći promociju samog filma. Spot sadržava scene iz filma i dokumentarca o snimanju filma popraćene prilično dobrom mjuzom koja se, nažalost, ne može slušati na CD-playeru.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	7
Nedovoljno zanimljivo da bi postalo velikim hitom, ali igrivo i zabavno barem neko vrijeme.	7

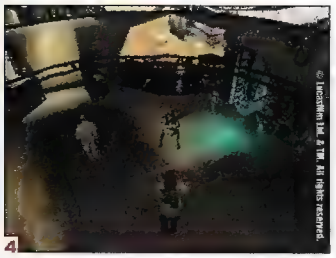


1



2

3



4

[1] Razgovori ugodni naroda galaksije [2] Prekidači dolaze u nekoliko oblika, a mogućnost da ih pomaknete udarom Sile čini zagonetke malo zanimljivijima [3] Skrivene komore nikad nisu predobro skrivene jer su autori očekivali i značajan broj mlađih igrača [4] Kao Qui-Gon morat ćete se, baš kao i u filmu, pogađati za oštećene dijelove svoga broda

A GLIMPSE OF THE FUTURE

PlayS

KONTROLER

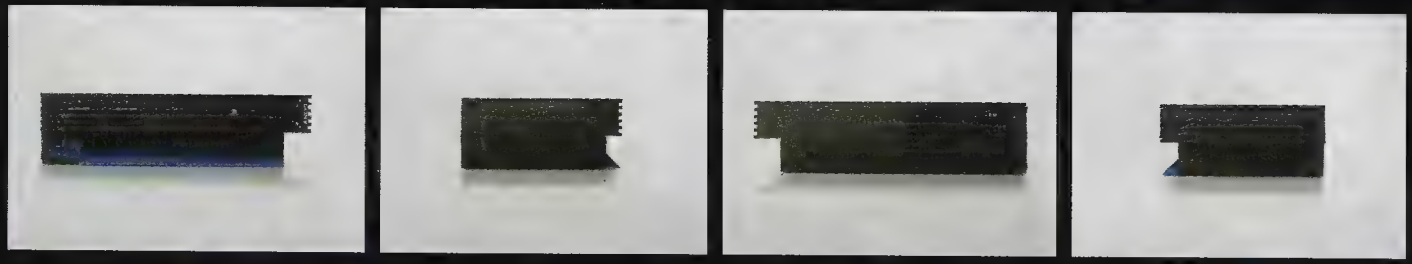
Dual Shock 2 ne samo da izgleda mnogo više cool od starog kontrolera, nego su i sve komande na njemu, osim START i SELECT, analogne, što će igre u budućnosti znati iskoristiti.

KOMPATIBILNOST

Kao što će sve igre s Playstationa raditi i na ovoj zvjerki, tako su i portovi za kontrolere i memorijske kartice ostali isti (brojem i izgledom) pa dobro primaju hardvereske dodatke sa stare konzole.

PORTOVI

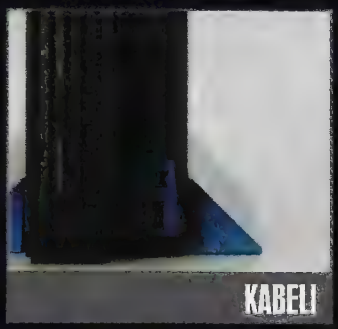
PCMCIA port omogućuje priključivanje različitih kartica na PS2, od kojih je najvažnija modemska, dok će 2 USB porta primiti bilo kakav drugi hardverski dodatak koji možete upiknuti i u PC - od tipkovnice do mikrovalne. Tu je i IEEE 394 Fireware - univerzalni port s nebrojeno namjena kojim PS2 dobiva standard od kojeg se mnogo očekuje u budućnosti. Prvi uređaj za ovaj port mogao bi biti 50- gigabajtni tvrdi disk za PS2.



tation®2

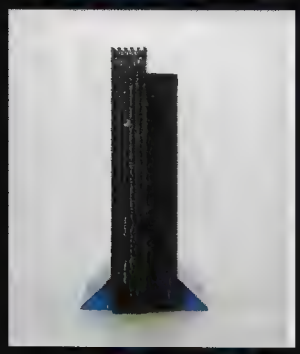
Nova memorijska kartica, s 8 puta većom zapreminom i 250 puta bržim pristupom podacima, trebala bi barem privremeno riješiti probleme nedostatka prostora za snimljene pozicije.

MEMORY CARD



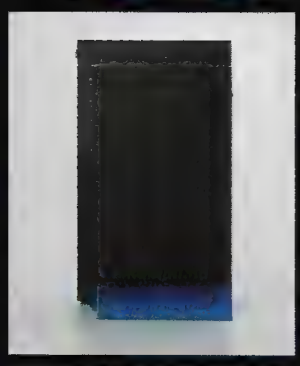
KABELI

Sony ne odustaje od svog tankog crnog kabela za struju, a i AV kabel će ostati isti kao i dosadašnji.



DTS I DS LOGO

Dva standarda kvalitete zvuka koja ste navikli slušati u kinodvoranama sada ćete, uz PS2, moći iskusiti i u udobnosti vlastitog doma.



Umjesto poklopca koji se otvara prema gore , PS2 će imati ladicu za medije koja se izvlači. Koliko je ovaj potez Sonyja usmjeren ka otmjenijem izgledu, a koliko ka suzbijanju tehnike swappinga?

VRATAŠCA

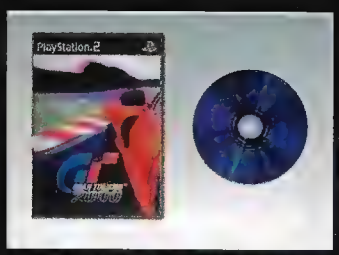
Kao ni od imena Playstation, Sony ne odustaje ni od starog, dobrog, šarenog logoa. Nadamo se samo da će se malo brže micati s uvodnog ekrana.

PS LOGO

A GLIMPSE OF THE FUTURE

Crna dama po

Konačno smo dočekali i 13. rujna, kada je Sony otkrio sve pojedinosti o stroju koji će na našim policama zamijeniti Playstation. Evo ga pred vašim očima - sada i sa službenim imenom PlayStation 2



Igre za PS2 bit će upakirane kao i DVD filmovi, s tim da će donja strana CD-a biti plava (za razliku od dosadašnje crne), a DVD-a srebrna.

Pogledali ste ga? Dobro. Nekoliko službenih detalja pa idemo dalje: Playstation 2 će u japanske trgovine stići 4. ožujka 2000. a cijena će mu biti 39,800 jena (oko 375 $ ili, u bližoj nam valuti, oko 700 DM). Sustav će podržavati CD i DVD medije, a dizajniran je tako da može stajati okomito i uspravno. Mediji se ubacuju u ladicu na izvlačenje, za razliku od PSX-a, gdje su ubacivani odozgora. Ostatak svijeta (Amerika i Europa) može Playstation 2 očekivati "tijekom jeseni" 2000. Nakon osnovnih službenih podataka, progovorimo i o onome što dosad niste znali, o onome o čemu ste maštali, a niste imali koga pitati.

SVE U JEDNOM

Kao prvo, PS2 će služiti i kao DVD-movie player. Da, bez ikakvih hardverskih dodataka! To znači da u jednoj kutiji dobivate dvije stvari: igraću konzolu i DVD-player, a sve za cijenu playera. Rekao sam dvije? Ne, tri! Jer, opremljen modemom, PS2 će postati Internet-stroj kojim ćete moći šetati po webu jednako lako kao i svojim računalom. DVD-playeri sve češće zauzimaju svoje mjesto ispod naših TV-a i monitora, ali su predviđanja da će DVD tek za nekoliko godina potpuno zamijeniti videokazete. Mogućnost gledanja DVD filmova preko Playstationa 2 znači da nećete morati kupiti dva komada skupe elektroničke opreme, nego samo jedan, ne izgubivši pritom ništa od kvalitete. Upravo je ta mogućnost jedan od razloga kojim Sony opravdava prilično visoku cijenu svoje nove konzole. Pametan marketinški potez, nema što. Onima kojima je i to još uvijek preskupo, nudimo utjehu - sve konzole barem malo pojeftine kada dođu u naše krajeve. Tako je bilo s Playstationom, N64 i Dreamcastom, tako će vjerojatno biti i s Playstationom 2. Predviđa se da će mu cijena, kada stigne u Europu, biti oko 300 $.

Što se tiče veze s Internetom, PS2 neće imati ugrađeni modem, kao što smo očekivali. Umjesto toga, imati će PCMCIA slot na koji se mogu priključiti različiti modemi, što omogućuje različite načine veze s mrežom. Službeno je objašnjenje takve arhitekture da bi bilo kakav modem sada ugrađen vrlo brzo zastario, a Sony u svojoj dugoročnoj politici ionako očekuje da će njegovi korisnici moći ostvariti izravnu vezu s Internetom. Iako će online igranje za PS2 postojati od prvog dana, negdje tijekom 2001. Sony će početi putem mreže distribuirati softver i digitalne filmove koje ćete onda moći izravno skidati na svoj PSX. Naravno, ništa neće biti besplatno, već sada je u razradi specijalan "neprobojan" sigurnosni

Buduća najpopularnija igračka na svijetu teška je 2.1 kg, dugačka 301, široka 178 i visoka 78 mm. Možete odmah početi naručivati ormare po mjeri.

Iako znam da crna zvjerka neće u mom srcu nikad izbrisati sivu kutijicu, pružit će igračima zabavu primjerenu kraju tisućljeća i otvoriti vrata u budućnost virtualnih iskustava.

ŠTO SA STARIM PLAYSTATIONOM?

Pa, ostavite ga. Kako će PS2 biti potpuno kompatibilan sa svim igrama napravljenim za nj, nemojte igrati frizbi sa svojim omiljenim CD-ima. A i stare ćete kontrolere i memorijske kartice moći također bez problema rabiti na novom stroju. Nažalost, Gameshark i slični uređaji vjerojatno neće raditi na novoj konzoli, a neki od third-party kontrolera mogli bi se ponašati neuobičajeno (ali, to i sada rade). Kako PS2 nema više portova za kontrolere nego njegov prethodnik (tj. samo dva), a mnoge najavljene igre obećavaju mogućnost igranja učetvero, vaš stari multitap će vam i dalje biti jedan od najkorisnijih dodataka.
Naravno, Sony tvrdi da će piratiziranje na PS2 biti nemoguće pa piratske kopije starih igara na njem neće raditi. Ostaje nam vidjeti hoće li ovo biti prvi stroj koji će uspjeti zaustaviti nelegalni softver, ili će to ostati samo san proizvođača igara.

DOBRE VIJESTI ZA PROGRAMERE

Zajedno s PS2 konzolom, Sony je prikazao i posebnu konzolu za razvijanje igara. Osim debugging moda u kojem se mogu provjeravati poludovršeni proizvodi, ova konzola nudi i način rada u kojem se pretvara u radnu stanicu baziranu na Linuxu, što olakšava rad na igri. Do sada je kreiranje aplikacija za svaku konzolu zahtijevalo developer primjerak konzole i dodatno računalo/radnu stanicu, čime se smanjuju troškovi potrebni za razvijanje PS2 igara.

tpuno razotkrivena

Prvi prikaz Sonyjeve nove konzole i službeni izvještaj o pojedinostima je 1000 ljudi okupljenih u dvorani dočekalo u grobnoj tišini. Jesu li im se kroz misli provlačile lijepe hostese ili budućnost interaktivne zabave koju će PS2 okrenuti naglavačke, nikada nećemo saznati.

sustav plaćanja za softver dobiven ovim putem, no to je manje važno jer se i najveći stručnjaci slažu da je ovaj način distribucije podataka budućnost te Sony nazivaju 'vizionarom sljedećeg tisućljeća'. Za samo online igranje Sony je od kompanije RTIME inc. otkupio softverski paket RTIME Interactive networkin engine. Riječ je o sustavu koji pruža podlogu programerima za lakše kreiranje mrežnih aplikacija koje će omogućavati brzi višesmjerni transfer grafike, zvuka i podataka, što je nužno za mrežno igranje kvalitete kakvu Sony obećava. Usto, RTIME omogućuje transparentan pristup svim vrstama aplikacija korisnicima poveznim na Internet izravnom ili modemskom vezom, što znači da ćete, neovisno o tipu veze, moći jednako uživati u čarima mrežne zabave preko Playstationa 2.

BEZ ALATA....

Naravno, konzola nije ništa ako služi samo kao držač vrata (N64 na primjer - kh, kh, oprostite , zakašljao sam se). Zato se Sony pobrinuo da PS2 već u startu ima veću podršku nego što ju je imao originalni Playstation. Ugovore o podržavanju i izdavanju naslova za novu konzolu već je potpisalo više od 160 kompanija diljem svijeta, a hardversku podršku, zasad, obećava čak 45 kompanija (što pokazuje da je Sony znao što čini dodavši PS-u 2 dodatne portove).

Najavljena podrška ne uključuje samo kompanije koje su podržavale i stari Playstation, nego i veliki broj pojedinaca i kompanija koje su prije bile specijalizirane za druge platforme, ali im PS2 odgovara svojim mogućnostima i kvalitetom (citirat ću samo Erika Yeoa, vodećeg dizajnera Command & Conquera, koji je osnovao vlastitu tvrtku i trenutačno kreira ekskluzivni PS2 RTS po imenu Legion: "U Legionu konačno mogu napraviti stvari koje sam oduvijek želio unijeti u ovaj žanr. Ekstremno sam impresioniran mogućnostima PS2 konzole." Ovakvih citata mogao bih nabrajati do preksutra).
Detaljniji pregled igara koje se spremaju za prve dane Playstationa 2 potražite na sljedećim stranicama, a od hardvera vas zasad očekuje nova memorijska kartica i novi dual shock, no Sony sprema cijelu seriju dodataka, primjerice 50 GB tvrdi disk (pazite, 50 GB znači zapremina nekih 70 CD ROM-ova) za snimanje podataka skinutih s mreže.

PRIPREMA, POZOR,....

Prema svemu što smo dosad vidjeli i čuli, nova će konzola biti MRAK (pritom ne mislim samo na boju). Mogućnosti koje pruža programerima i izdavačima samim svojim hardverom su goleme, a dodatni portovi i DVD playback zajamčit će joj uporabu i izvan dječje sobe te bi mogla postati prvi pravi Home Entertainemnt Centar. Sony je ponovno dokazao da ima viziju budućnosti interaktivne elektronske zabave, kao što je to učinio i sa 'starim' Playstationom, prvom konzolom koja je konkurirala dotad nedodirljivom tržištu igara za kućna računala. S Playstationom 2 Sony izaziva cijeli svijet zabavne industrije, a ja ću svojih nekoliko novčića ponovno uložiti na njega.

10 ODGOVORA ZA NESTRPLJIVE

Evo odgovora na najvažnija pitanja o PlayStationu 2 koji su sada SIGURNO TOČNI!

Kada će PS2 biti u trgovinama?
U Japanu 4. ožujka 2000., a u Europi i Americi u jesen 2000.
Kolika će mu biti cijena?
U Japanu 39,800 jena (oko 375$).

Hoće li se pomoću njega moći gledati DVD filmovi?
Da.

Hoće li podržavati kvalitetu zvuka standardnih DVD playera?
Sudeći prema logoima Dolby Digital i DTS na konzoli - hoće.

Hoće li se na njem moći igrati igre sa starog Playstationa?
Da.

Hoće li te igre izgledati bolje na PS2?
Ne - potpuno isto.

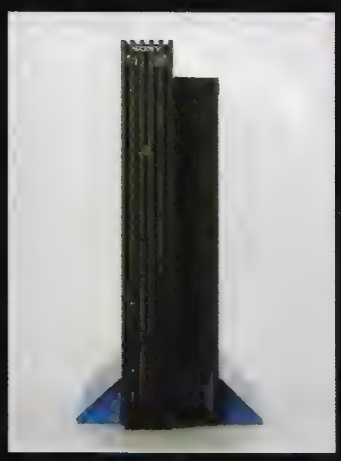
Hoće li podržavati hardver za stari Playstation?
Da.

Što sve dolazi u kutiji s PS2?
PS2 (naravno), jedan dual shock 2, jedna 8MB memorijska kartica, jedan demo disk i kabeli.

Ima li konzola ugrađen modem?
Ne, ali ima PCMCIA port u koji se lako utakne modem.

Koje će dodatne portove imati?
Dva USB porta (standardni PC portovi za različite dodatke - od tipkovnice do digitalne kamere), jedan PCMCIA port, i jedan IEEE 394 (I-Link) port.

Kako stoji stvar s igrama za PS2?
Izvrsno! Pogledaj sljedeću stranicu.
O.K. Okrećem je odmah.



TEHNIČKE SPECIFIKACIJE - UKRATKO

CPU	128 Bit "Emotion Engine(TM)"
System Clock Frequency	294.912 MHz
Osnovna memorija	Direct RDRAM
Količina memorije	32MB
Grafički čip	"Graphics Synthesizer"
Clock Frequency	147.456MHz
Ugrađeni cache	VRAM 4MB
Zvučni čip	SPU2
Broj glasova	48 kanala plus softverski
Zvučna memorija	2MB
IOP I/O Procesor	Core PlayStation CPU+
Clock Frequency	33.8688MHz ili 36.864MHz (moguć odabir)
IOP memorija	2MB
CD ROM čitanje	24xspeed
DVD-ROM čitanje	4xspeed

CRNO PROROČANSTVO!

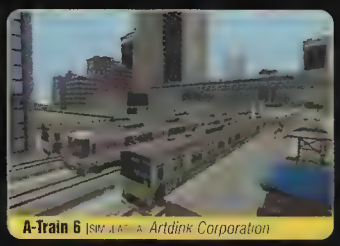
Unatoč svemu dobrom što se može čuti o Playstationu, veliki poznavatelj videoigara i novinar, Marety Chinn, postavio je teoriju po kojoj PS2 neće dobro proći - barem u Americi, potkrijepivši to tvrdnjom da dosad nijedna crna ili tamno bojana konzola nije uspjela postati hitom u toj zemlji - možete li se sjetite koje? No, kaže se, iznimke potvrđuju pravilo.

A GLIMPSE OF THE FUTURE

Zaigrajmo na PS2

Po jutru se dan poznaje, stoga konzola već u startu mora imati određen broj igara da bi privukla publiku. Playstation 2 će svojim vlasnicima odmah na početku ponuditi cjelokupan opus Playstation igara, no, Sony se pobrinuo da mnogi izdavači već za prvi dan prodaje konzole pripreme naslove dostojne 'crne zvjerke'.

Evo kratkog pregleda, a o daljnjim najavama moći ćete od ovog broja čitati u posebnoj rubrici PSX-a posvećenoj isključivo PS2.
Da ne pričam bez veze, evo osnovnog popisa svega dosad najavljenog, pa pogledajte sami. Usto, pročitajte detalje o onim igrama koje smo uspjeli dobiti i pogledati dosad objavljene slike, ali nemojte odmah razočarano odmahivati glavama na kvalitetu nekih screenshotova - mnogi su skinuti kamerom s velikog ekrana na TGS-u, gdje su bile prikazivane.


A-Train 6 [SIMULACIJA] *Artdink Corporation*

Sky Surfing [SPORT] *Idea Factory*

American Arcade [SIMULACIJA FLIPERA] *Astroll*

Billiards Master 2 [SIMULACIJA BILJARA] *Ask*

XFire [AKCIJA] *EA Square*

3RD PARTY ZVUK

Sony je, čini se, otkrio da ne može sve sam pa tako od kvalitetnih kompanija stalno otkupljuje enginee i programske pakete za PS2. Najnoviji takav dodatak je SynthCore audio rendering engine, tvrtke Staccatto System, koji bi kreiranje zvučne podloge aplikacija na novom trebao učiniti lakšim i kvalitetnijim. SynthCore je već upao u popis alata ze prve developere koji razvijaju igre za PS2 pa ćemo uskoro čuti kako to zvuči.

POVRATAK U ODDWORLD

Ne, nije Abe. Nego Munch. Drugi nastavak (da drugi, Abe's Exodus se ne broji jer je zapravo samo nastavak prve igre, a ne dio serijala) u Oddworld Quintalogiji zvat će se Munch's Oddysee i zasjat će na PS2. Ipak, Abe neće potpuno nestati jer je, prema riječima programera, Munch na neki način povezan s njim. Detalji priče su zasad nepoznati, ali se zna da će igra biti potpuno 3D, da će okoliš i likovi biti realni koliko samo mogu biti - sjetimo se samo likova u Abe's Odyssee, koji su bili izrazito životni čak i u 2D-u, pa možemo zamisliti kako će to isti tim programera i grafičara napraviti u jednoj dimenziji više.

Već ovi prvi screenshotovi pokazuju detaljnost i doređenost Oddworlda u 3D-u.

STRATEGIJE ZA STRATEŠKI START

Mnoge konzole trpe od nedostatka određenih žanrova, kako u startu, tako i kroz cijeli svoj životni vijek. Sjetimo se samo koliko je vremena moralo proći prije nego su se na Playstationu pojavile real-time strategije i point and click avanture.
Nadamo se da PS2 neće trpjeti od istog problema, a Kesen je dokaz da će barem RTS-ova biti već u početku - i to kakvih! U prijevodu "Odlučujuća bitka", ovaj proizvod Koeia bi na iznimno realan način trebao oslikati povijesne japanske bitke, a sudeći prema slikama, sve će davati vizualni dojam kakav dosad nijedna strategija nije imala. Koei je u Japanu i prije bio poznat po svojim povijesnim strategijama, a ovo bi trebao biti dragulj u njegovoj kruni.

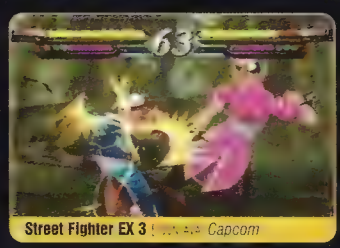
Ajde, koja je slika iz prateće animacije, a koja iz igre?

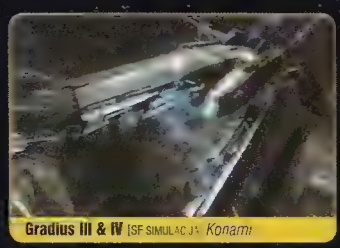
MECHEVI LETE U NEBO

Nastavak prilično popularne mech-akcije iz From Softwarea neće popratiti izlazak PS-a 2, pojavit će se tek u ljeto 2000. Zasad, tu su prve slike animacija iz igre, za koje programeri From Softwarea tvrde da predstavljaju samo osnovne predloške i da će grafika u finalnom proizvodu biti mnogo detaljnija.

Wild Wild Racing [UTRKE] *Imagineer*

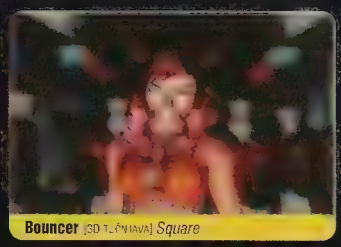
Onimusha [AVANTURA] *Capcom*


Street Fighter EX 3 [BORILAČKA] *Capcom*


Gradius III & IV [SF SIMULACIJA] *Konami*

ISS 2000 [SPORT] *Konami*

1 On 1 Government [SPORT] *Jorudan*


Bouncer [3D T...NAVA] *Square*

Roadsters Trophy 2000, Robocop [UTRKE] *Titus*

IZ NAMCOVE ERGELE

Za početak, evo kratkog izbora onog što nam sprema NAMCO - jedan od najvećih japanskih izdavača za PS. Kao prvo, tu je Tekken Tag Turnament, novi nastavak nepobjedivog Tekkena. Zapravo, riječ je o dorađenoj verziji trojke, s novim likovima i okolišem, te jednom specijalnošću - TAG opcijom kojom možete pozvati unaprijed odabrani lik da vas zamjeni u borbi dok vam se ne napuni energija. Ovakvom kombinacijom dvaju likova igra dobiva na zanimljivosti i zajedničkim pokretima. Moram naglasiti da NAMCOVI programeri tvrde da su demo radili samo tri tjedna, što znači da će grafika u igri biti mnogo bolja nego ova koju ovdje gledate.

Drugi veliki očekivani hit je Shin Ridge Racer, također nastavak serijala popularnog s PS-a, koji bi se trebao pojaviti odmah na početku prodaje konzole. Također, za veliko otvaranje pojavit će se i GP 500 - simulacija vožnje motorima od koje imamo samo nekoliko slika.

Reinkarnacija Tekkena

Uvijek sam se pitao kako to da ne ogrebu koljena u zavojima

Novi Ridge Racer obećava da će biti jednako veliki hit kao i kada se prije nekoliko godina pojavio na PS-u

KONAMIJEV RITAM

Konami ne odustaje od glazbenih igara. Za prvi dan prodaje PS-a 2 sprema konverziju bubnjarskog arkadnog stroja Drummania. Igrač bubnja u ritmu glazbe, za što je osiguran poseban kontroler s nekoliko različitih ritmičkih ploča i nožnom pedalom. Pazi ovo - kontroler ne udarate rukama, nego pravim bubnjarskim štapićima, što bi trebalo značiti da će biti dosta čvrst, a o cijeni je bolje ne pričati.

Sine, evo kupio ti tata Drummaniu, ali nemoj mnogo bubnjati, radim cijeli dan pa sam umoran. Dobro tata, bubnjat ću samo po noći, kad ne radiš

SQUARE - MALO ALI DOBRO

Vjerojatno najimpresivnija igra za PS2 prikazana do sada je Squareov Bouncer. Prikazane slike i animacije dokazuju da će to biti ostvarenje dostojno ovako moćne konzole. Naime, riječ je o 3D tučnjavi umotanoj u akcijsku avanturu, izrežiranoj toliko dobro da izgleda kao da gledate film. Borbe prekrasno nacrtanih likova (dizajnirao ih je Tetsuya Nomura, poznat po svojim likovima za Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Parasite Eve i Brave Fencer Musashi) odvijat će se u potpuno interaktivnim okolišima - svaki predmet možete rabiti kao oružje ili zaklon, a sve što je u stvarnosti moguće razbiti, možete razbiti i u igri. Više likova odjednom na ekranu za PS2 ne predstavlja nikakav problem, a kako ih se u animacijama pojavljuje poprilično broj na sukobljenim stranama, igra će možda sadržavati i multiplayer modeove.

Druga zanimljiva vijest iz Squarea je da se već radi na Final Fantasyju za PS2, koji bi trebao iskoristiti online sposobnosti novog sustava. Zasad nema slika niti posebnih informacija o ovoj igri, ali kada ih bude, naći ćete ih ovdje.

SONY SPREMA RPG-E

Sony je, naravno, najavio mnogo igara za PS2, no samo su neke prikazane, a najave obogaćene detaljima. Jedna od njih je Popolocrois 3, nastavak serijala koji dosad nije izašao izvan granica Japana. Riječ je o RPG-u čija je grafika kombinacija likova iz crtića i lijepo renderiranih 3D okoliša. Kakva će biti radnja, vidjet ćemo.

Drugi Sonyev RPG donosi čudan način igranja - igrač sam kreira svijet i lokacije a zatim silazi u njih i istražujući ih. SCEI taj sustav naziva "Georama", a sama igra izgleda prilično dobro - kako pogled kreatora, tako i 3D okoliš drugog dijela igre.

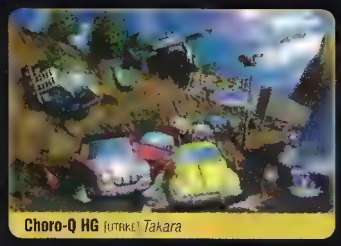
Treća Sonyjeva sreća je vrlo čudna igra. Ime Den-Sen nama ne znači mnogo, ali je to japanski naziv za strujne žice - kako one koje povezuju kuće sa strujnom mrežom, tako i one koje služe za napajanje tramvaja i trolejbusa. U ovoj igri nastupate u ulozi djevojke koja se po gradu "đira" na kuki zakačenoj za te žice. Što ćete još morati činiti, zasad nije poznato, ali je kao metoda prijevoza vrlo originalno (i bolje od ZET-a).

I za kraj ovog kratkog pregleda igara iz Sonyjeve kuhinje - Gran Turismo 2000. Treba li išta više reći? Oni koji su ga igrali kažu da grafika graniči s filmom, a fantastično dorađeni auti i sustav natjecanja poznati su nam već iz prvog dijela. Ako ste se pitali zašto će na dual shocku 2 svi gumbi biti analogni, GT2k je jedan od odgovora. Primjerice, koliko snažno pritisnete gas odrazit će se i na ubrzanju vašeg automobila. Sve u svemu, bit će to igra nakon koje žanr autosimulacija više nikad neće biti isti.

Gledajući slike, pitam se kako će u sjeni Gran Turisma 2000 proći tek dolazeći GT2 za stari Playstation?

Popolocrois III - Zašto bi netko želio istraživati teren koji je sam stvorio? Vidjet ćemo u čemu je caka.

Go By Train! [SIMULACIJA] *Taito*


Choro-Q HG [UTRKE] *Takara*

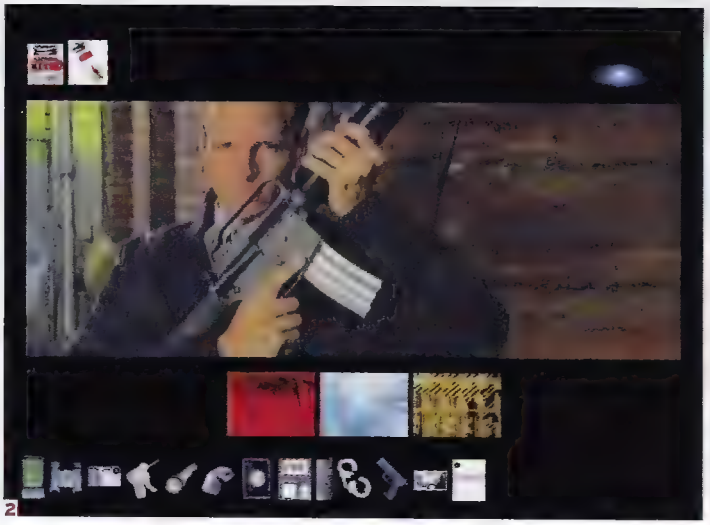
Lakemasters EX [SIMULACIJA PECANJA] *Dazz*

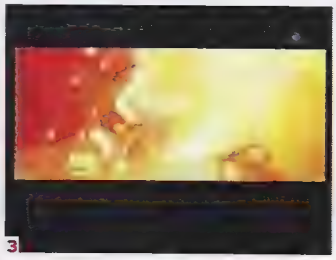
Eternal Ring [RPG] *From Software*

Den-Sen [RPG] *SCEI*

Splash Dive [RPG] *SCEI*

Sve slike su iz igara koje će se pojaviti na japanskom tržištu otprilike u vrijeme izlaska konzole. Kvaliteta slika nije na razini PS2 mogućnosti, jer su skinute u ranoj fazi izrade. Detaljne informacije o njima i svim nadolazećim igrama za PS2 čitajte u idućim brojevima PSXa...





[1] Nisam ja ništa... samo sam ubio Scully [2] Ovo je vaš partner. Ja mu nisam vjerovao od početka, majke mi. Na njegovu ponudu možete reagirati na tri načina: crveni, plavi i žuti [3] Tko je rekao da u igri nema akcije... A tek pirotehnike! [4] Ima tu i romantike, ali nemojte se nadati previše

X-Files Trust No One

X-FILES: TRUST NO ONE

proizvođač Ten Thirteen
izdavač Fox Interactive
datum izlaska listopad
žanr filmska avantura
broj igrača 1
platforma PlayStation, PC

Memory Card Dual Shock

Na početku od Skinnera iscijedite sve podatke

Nisam li rekao da mi se on ne sviđa?

Kad su radili film, rekli su da će biti i za širu publiku, a ne samo za fanove, pa smo dobili smeće. Hoće li igra isprati gorak okus konverzijske dosade? PIŠE Danijel Reškovac

No dobro, imamo još i tonu napisanih X-F knjiga, ali tko još to čita? Hoćete li pročitati cijeli ovaj tekst, ili samo velika i debela slova? Ali to je već neka druga priča...

Bilokakobilo, X-Files Trust No One je igra koja mora razbiti barem dvije već uvriježene predrasude; prvu, da igra može biti zanimljiva kao i serija, i drugu, koja vrijedi još od pojave CD medija u računalstvu- interaktivni video jednostavno ne šljaka (čak ni u pornjavi!). Prvo je samo stvar dobrog scenarija, a za to se u ovom slučaju pobrinuo sam otac serije Chris Carter. Ali drugo... Jeste li ikada odigrali koju dobru video-interaktivnu igru?

Zato su se ljudi u Ten Thirteenu dugo mučili da bi razuvjerili i najnevjernije Tome poput mene. Prve sličice sramežljivo su pokazane još prije tri godine na E3 sajmu, a igra je trebala izaći prošle jeseni, što dovoljno govori o studioznoj pripremi.

IMA L' TU NEKE PRIČE?

Naravno da ima. Ne bih se baš kladio da ju je napisao sam Carter, ali sve nalikuje na još jednu od mnogobrojnih epizoda. A mi smo baš to i željeli. Sve scenarističke postavke odigravaju se kako treba i na vrijeme, nema praznog hoda, od zagonetke i prikupljanja dokaza na početku preko akcije i strogih naznaka ljubavi u sredini do akcije i glavolomki na kraju (bez ikakvih naznaka ljubića).

Naravno da vam neću otkriti ni najmanji dio priče i kvariti dojam. Recimo samo da je zanimljiva i da će vas vući dalje, kako i pristoji svakom dobrom krimiću.

AH TAJ ENGINE...

Ipak je Fox Interactive dobro odriješio kesu i ukazao nam se revolucionarni VirtualCinema engine. Ukratko, kompjutorski generiranih scena NEMA, sve je kao na filmu, a vi ćete se naći u centru radnje tražeći Muldera i Scully. Možda ćete se na početku osjećati izgubljeno, jer kretati se možete u sva četiri smjera, kao kad se okrećete oko sebe, no, vrlo brzo ćete se naviknuti i početi pamtiti lokacije kojima prolazite. Vrlo dobro riješeno sučelje jamči ugodan osjećaj igranja. Jedina mana ovakvog prikaza je što zauzima mnogo mjesta. Zato se i nećete predugo zabavljati, a sve će vas to stajati četiri CD-a.

U ovakvim igrama veliki problem su i glumci. Tko će platiti uobraženog Duchovnya i Andersonicu da biste se vi zezali s njima i dovodili ih u razne neugodne situacije (ne nisam TO mislio)? Rješenje je niža klasa glumačkih talenata. Oni su se doista potrudili naučiti tekst i izgovoriti ga u kameru iako svog sugovornika nikad nisu ni vidjeli, ali zato gluma i jest krvav posao. Možemo reći da je X-Files najbolje odglumljena igra do sada.

Sudjelujte u jednoj od epizoda popularnih X- Filesa

ČA ĆE NAMA SCULLY KAD MI IMAMO NEVENKU...

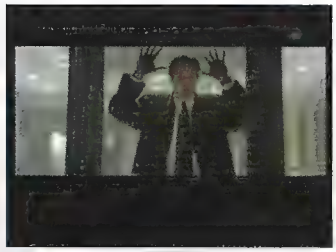
Preseljenjem u nove prostorije, otkrili smo i podrum u kojemu se događaju čudne stvari. Naš uvaženi redakcijski kriminolog Nevenka Šalat odmah je detektirala ritualno ubojstvo u njemu.
Ovo nije šala! Napetu priču Nevenka je podgrijavala brižnim prikupljanjem dokaza. Nakon dramatičnog očevida utvrdilo se da je žrtva poveći teddy-bear.
Hm, da, reći ćete, ali što je s onim gaćicama koje Nevenka trijumfalno drži u ruci?
U sljedećem broju: zašto je u medekovoj utrobi pronađen pokvareni kolumbijski stiropor i da li je to razlog njegove krvave egzekucije?

Producenti su se hvalili i s različitim načinom reagiranja na određene situacije, vrhunskim AI-em i nelinearnom radnjom koja ovisi o vašim postupcima. Potvrdu ovih bajki i ne možemo naći u ovoj igri, ali ćemo je zapamtiti i nadati se ubuduće. Nekoliko puta u igri daje vam se izbor različitog reagiranja (smiješno, ravnodušno, paranoično ili ljutito), ali to neće promijeniti tijek radnje niti ćete pogriješiti nekim od odgovora. U razgovoru s likovima i postavljanju pitanja riječ je o klasičnoj avanturi- iscrpite sva pitanja, a ako vam nešto nije jasno tu je i history u kojem će vam likovi nevoljko ponoviti rečeno (pa reko sam ti, idiote). Nelinearne radnje još ćemo se dugo načekati, ali nekih naznaka ima pri kraju kada dva rješenja daju isti završetak i to je to.

Možda će baš vama poći za rukom ubiti Scully ili Muldera, a možda i oboje...

A KAKO SAM SE OSJEĆAO?

E, baš sam se osjećao dobro i ludo se zabavljao. Napokon sam uspio ubiti i Scully i Muldera i uspješno završiti sapunicu (kad već nitko drugi nema srca). Od samoga početka igra odiše atmosferom serije, ali neke od malo jeftinijih epizoda. I tu je jedina razlika. Kako inače objasniti da se u sjedištu FBI-a u Seattlu nalaze četiri ureda, jedan šef i dvojica agenata? Čak je i tajno skrovište još tajnije grupe TNT veće. Druga mana je manjak lokacija. Mislim da bih uspio nabrojati ih i napamet. Treća i najveća mana jest trajanje igre, odnosno njezina kratkoća. Iliti, što bi rekao moj urednik: "Kakva je to avantura koju završiš za dva dana? Ti si to samo prelist'o." Istina, čovjek se nada malo više od četiri CD-a nakon dugih godina čekanja. Ali nije sve tako crno kako se ja trudim ocrniti. X- Files je jedna realna avantura. Sve ono što čini istražiteljski posao u nekoj od epizoda je prikazano i ovdje. Ni manje ni više. Ne možemo očekivati od jednog FBI agenta da sa sobom nosi balončiće punjene helijem koje će iskombinirati s pritiskivačem za papir, da bi ih onda puhalicom od trske probušio, dohvatio lijanu i spasio se iz živog pijeska. On sa sobom nosi pribor za prikupljanje dokaza i obavlja dosadni (uredski) posao. Isto tako, kada malo bolje razmislim, ni u jednoj od epizoda nije bilo više lokacija nego što ih ima u igri. Pa ako sve uspoređujemo s nekom od epizoda, i trajanje nas ne bi smjelo razočarati. Igra je sigurno duža od filma, a nedvojbeno zanimljivija. Lakoću zagonetaka i težinu akcijskih scena moći ćete i sami namjestiti, a za najveće lijenčine, tu je i Artificial Inteligence koju možete uključiti i koja će početi bljeskati u gornjem desnom uglu ekrana svaki put kada se nađete u sobi s dokazom važnim za nastavak radnje. Ako vam se baš ne da tražiti mjesto koje vam ono pokazuje, kliknite na ekrančić u donjem kutku i kompjutorski mozak će sve obaviti za vas (i obrisati vašu lijenu guzu poslije). Toliko o interaktivnosti i ulozi igrača.
Atmosferu je trebala pojačati i mjuza Marca Snowa, ali i on je bio malo lijen i prepustio to nekom drugom. Glazba je prosječna i nije u rangu, siguran sam da bih i ja napisao bolju. Ipak, pridonosi ugođaju. Možda je najveće razočaranje sam kraj. Nakon malo mučenja kome zapiknuti oštricu u vrat, a koga ostaviti na životu, nadao sam se nekom bonusu (ipak sam spasio to dvoje slinavaca), ali nisam dobio ništa. Čak mi se ni kooperativna deksterica nije bacila oko vrata. Tja, očekivao sam ja puno više od tog VirtualCinema...



Na kraju namamite Muldera i istjerajte iz njega sve svemirske vragove

Ovako biste mogli završiti ako se previše trudite u akciji

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
X fanovi neka dodaju ocjenu više, toplo preporučujemo nabaviti	8

1

2

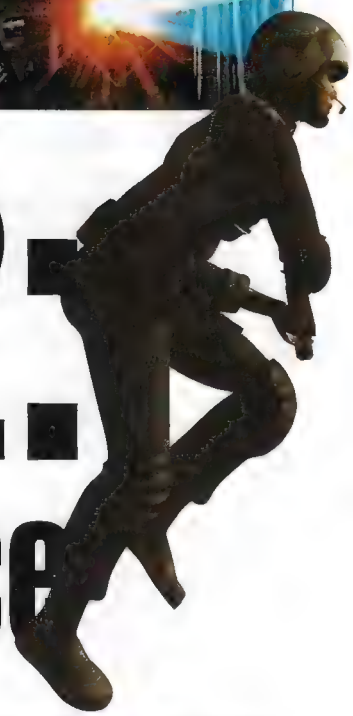
3

4

[1] Pokušajte zašarmirati detektivku Astadourian, ona je ipak ljepši partner od prethodnog [2-4] Kako ubiti Muldera u tri slike; prvo, precizno mu zabijte nož između prvog i drugog kralješka, drugo, gledajte Scully kako plače (Eh, da sam mu barem prije dala...), i treće, dostojno ga ispratite

[1] Od svih vozila, raptor ima najveći raspon naoružanja. Ove raketice čine čuda... Detaljne informacije o svakom oružju i njegovoj učinkovitosti pročitajte na početku svake misije. [2] Ove raketice jamče veliku učinkovitost... hehe [3] Venom u trenutku rušenja zgrade marinaca [4] Fenomenalni svjetlosni efekti

G-Police 2: Weapons of Justice



G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

proizvođač	PSYGNOSIS
izdavač	PSYGNOSIS
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	AKCIJA
broj igrača	1
platforma	PSX, PC

Memory Card Dual Shock Analog

Hoće li nastavak odlične Psygnosisove akcijske pucačine zasjeniti prvi dio? Pročitajte!

PIŠE Predrag Grujić

Godina je 2097., čovječanstvo troši sve Zemljine resurse, stoga je primorano napustiti planet i potražiti utočište drugdje (u stvarnosti nismo daleko od toga). Kolonizira, u drugom sustavu, planet Callisto pod vodstvom udruženih multinacionalnih korporacija koje, zbog svoje koristi, ne kontroliraju populaciju. Dolazi do civilnog rata i osniva se Gouverment Police.

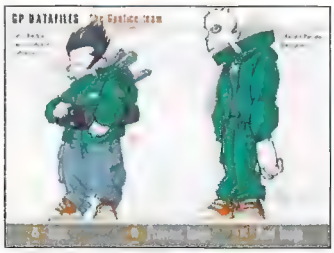
PRIČA

Nastavak se i dalje odvija u "Blade Runner" okružju, u futurističnim gradovima zaštićenim divovskim atmosferskim kupolama koje su povezane tunelima. Nakon rata, oslabljeni GP kontrolira gradove samo kratko vrijeme. Korporacijski ostaci organiziraju kriminalne sindikate koji rasplamsavaju nemir u gradovima, pokušavajući sabotirati policijske operacije. Policija je sve nemoćnija i traži pomoć prijašnjih saveznika, marinaca, ne sluteći da su im oni najveći neprijatelji. GP nas je u jedinici u dobru i razrađenu priču ufuravao hrpom odličnih FMW animacija rađenih motion capture tehnologijom. Koliko su bile dobre, mogli ste vidjeti ako ste pozorno promotrili pokrete usta i njihovo odlično stapanje s glasom. U ovom nastavku takve animacije možete, nažalost, vidjeti samo na početku i kraju igre.

ŠTO NUDI NASTAVAK?

Mnogo toga! Kao prvo, pet različitih vozila kojima ćete upravljati u 3D okolišu. Iz prvog dijela dva, HAVOC i VENOM , kojima ste u prvom dijelu nakon 45 misija bili frustrirani jer se sve odvijalo iz ptičje perspektive. U GP2 su nas programeri malko spustili na zemlju ponudivši nam oklopno vozilo RHINO, mech robota nazvanog RAPTOR i brzog svemirskog lovca CORSAIRa. Svemirskog? Da, baš takvog, jer nas i igra vodi izvan Callista, u svemirsko okružje, što je nakon prvog dijela, gdje se sve odvijalo u istom okružju, za svaku pohvalu. Osim toga, svatko ima

Odjeću i odore svih aktera u igri radili su Dieselovi dizajneri



Autori igre ovako doživljavaju sebe

G-PANDUR ERGELA

HAVOC	redizajnirani helikopter bez elise, standardno napadačko vozilo - solidne ubojitosti
VENOM	prijašnji napadački prototip proizašao iz standardnog havoca, veće nosivosti i brzine, u nastavku je standardno vozilo - opak
CORSAIR	lovac presretač samo za akcije izvan orbite Callista, izgleda odlično (po meni bolje nego oni u Colony W.) - brz i razoran
RAPTOR	mech robot, odlično dizajniran i animiran, izgledom je sličan ED-209 iz filma Robocop; kao prototip, pokazao se najubojitijim oružjem u igri
RHINO	oklopno vozilo kojim je užasno teško manevrirati, zavidne brzine, služi transportu vojnika - borbeno slabo učinkovit

ARTWORK

Kako napredujete u igri, u option ekranu vam se otvara mogućnost gledanja strip slika ili, bolje rečeno, crteža nekih objekata, letjelica, tj, kako izgledaju prije završnog oblikovanja igre. Tu se nalaze čak i projekti koji su planirani za ovaj nastavak, a nisu ostvareni. Sve u svemu, ima 90 stranica. Sa zanimanjem sam ih pogledao i vjerujem da će se i vama svidjeti; vrlo pohvalna i zanimljiva stvar.

različito oružje za različitu namjenu (njih 25).
Vjerojatno se pitate, zar svi imaju različite kontrole? Nemaju. Programeri su se potrudili da prebacivanje iz vozila u vozilo bude što lakše. Promjene u kontrolama su minimalne, a da bi bilo što jednostavnije, igra će vas u pokretu obavijestiti (ispisati) koja je funkcija promijenjena. Nastavak nam nudi 30 misija i čak 35 različitih neprijateljskih letjelica, a one uporne čeka 15 "time attack" bonus misija. Novost su i mali vojnici, tj. marinci koje će neprijateljski brodovi razvoziti samo da bi vam zapaprili život, a oni će trčati okolo, skrivati se, pucati po vama pa čak i letjeti jer na leđima imaju mlazne motre. U prvom dijelu GP-a gradovi su bili spojeni tunelima. Kad ste išli iz jednog grada u drugi, na početku tunela ste se dematerijalizirali, a na kraju, logično, materijalizirali. U nastavku, Psygnosisova ekipa je to riješila na zanimljiviji i korisniji način - kretanjem kroz isprepletene tunele, čime igra dobiva na kompleksnosti i akciji. Osobno preporučujem igranje u "hard" modu jer je igra relativno lagana, iako su programeri obećavali da će biti kompleksnija i teža od prvog dijela. Jedna od zamjerki je zaglavljivanje neprijateljskih letjelica među građevinama, što baš i nisam viđao u prvom djelu. Primjerice, lagano lebdim u havocu iza zgrade i čekam u zasjedi frajera da ga razvalim. Prođe minuta pa i dvije, vidim na radaru da on stoji na mjestu i pitam se čeka li on mene kao i ja njega, idem vidjeti, a on uporno stoji na mjestu i cijeli se trese lijevo-desno.

Očiti su čistoća detalja i glatkoća kretanja bez ikakvih trzaja

To izgleda pomalo smiješno. Srećom, događa se rijetko.

AUDIOVIZUALNI DOJAM

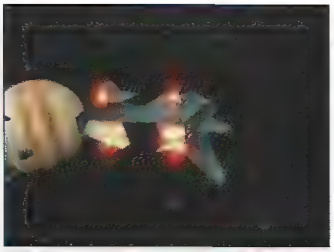
Vizualno, nastavak odlazi korak dalje od prvog dijela i izgleda odlično. Preklapanje poligona je izvedeno vrlo dobro. Neće vam se, recimo, dogoditi da vidite bijele linije gdje su spajani kao, primjerice, u T.R.-u. Očiti su čistoća detalja i glatkoća kretanja bez ikakvih trzaja, pogotovo dok se krećete svemirom (što moram priznati nisam očekivao od nastavka). Uočit ćete detalje i efekte u visokoj rezoluciji, primjerice, asteroide, letjelice, građevine itd... Za pohvalu su i svjetlosni efekti, što se najbolje vidi na eksplozijama, i zagrijavanja podloge koju gađate laserom, gdje igra briljira odličnim screenshootovima. Audio efekti se uklapaju baš onako kako i treba, pogotovo eksplozije. Efekti su snimljeni u surround tehnici - sretni vlasnici surround sustava znat će najbolje što to znači - čistu uživanciju. Pohvalama ću pridružiti jednu veću zamjerku, efekt magle ili, bolje rečeno, mraka, tj. vizualno ograničenje koje je u prvom dijelu bilo ipak malo manje. Kako napredujete kroz 3D okoliš, tako zgrade izranjuju iz mraka. U nastavku su programeri pokušali stvar popraviti žičanim kostrukcijama koje vas upozoravaju o nadolazećoj građevini tzv. "eho lokatorom". Istina je da, kako su oni rekli, izgleda dobro, ali nije od veće pomoći. Ono što izgleda dobro ne mora biti i korisno. Vizualna orijentacija je gotovo nemoguća pa ćete se uglavnom morati oslanjati na fenomenalni 3D radar. Još nešto! Vjerovali ili ne, odjeću i odore svih aktera u igri radili su Dieselovi dizajneri, a odjeća je prodavana po Dieselovim buticima diljem SAD-a.

PROMIJENJENE KONTROLE

Zbog upućenih kritika igrača na komplicirano upravljanje u GP1, programeri su za ovaj nastavak promijenili kontole, kažu, nabolje, obećavajući lakše privikavanje, pogotovo za nove igrače. Onima koji su igrali prvi dio neće biti lakše, morat će svladati nove kontrole.

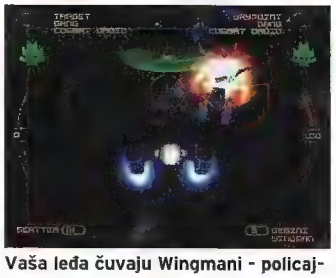
NA KRAJU

I što još reći o nastavku koji je rađen 18 mjeseci? Vizualno izgleda odlično, s originalnim spojem iskorištavanja 3D prostora, letjelicama ili ophodnjama ulicama divovskih gradova. Možda je prošlo previše vremena između nastavaka jer sam se teško mogao ufurati u priču. Onome tko nije igrao prvi dio, to svakako preporučujem jer ćete tako dobiti dojam zaokružene, razrađene priče. Čak ćete se naviknuti i na neke nedostatke koje Psygnosisovci objašnjavaju kompleksnošću igre i tjeranja PlayStationovog CPU-a do krajnjih granica. Znam samo da su to proizvođači govorili i za mnogo lošije igre, pa smo danas svjedoci sve boljih i boljih na istoj toj konzoli. Kako se ono kaže: trud se isplatio.



Borba u svemiru je novina u G-Police serijalu

Reakcija na spomen okserica



Vaša leđa čuvaju Wingmani - policajci partneri

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Stara priča, solidna pucačina, dobri audiovizualni efekti	8

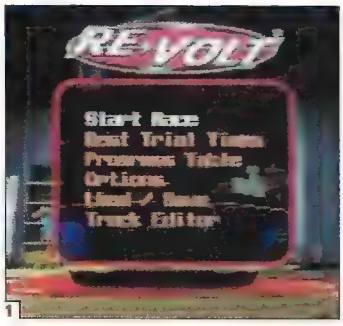
1

2

3

4

[1] Jamčim, jaja će biti samo dvije sekunde na ovakvom plinu.. [2] Rhino Lamborghini budućnosti [3] Trenutak napada na krstaricu Barrosa [4] Za razliku od prvog dijela, G-Police 2 koristi prostor u tunelima, što igru čini klaustrofobičnom...



1

2

3

4

[1] Klasični startni izbornik ne nudi ništa novo, što ne znači da nema dovoljno funkcija [2] Priprema, pozor, sad - utrka je započela [3] Mali, daj mi se makni s puta [4] Mama, vidi me kak letim

Re-Volt

RE-VOLT

proizvođač Acclaim
izdavač Acclaim
datum izlaska u prodaji
žanr vožnjica
broj igrača 2
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock

Obožavatelji V-Rallyja, Colina McRaea i sličnih vožnji neće iskočiti iz kože od sreće pri pogledu na ove autiće, no svi će ostali, vjerujem, veselo pljeskati ručicama...

PIŠE Tanja Vitas

Vjerojatno je većina vas igrala ili je barem bila u prigodi vidjeti vožnjice tipa Circuit Breakers ili Buggy... Ova je igra tu negdje, no ipak se u dosta stvarčica i razlikuje. Prije nego što sam započela igrati, bila sam uvjerena da je riječ o još jednom naganjanju auteka za mališane, ali sam se grdno prevarila - dočekala me hrpa vozila na daljinsko upravljanje kojima se rado igraju i oni "veliki".

Kao što to obično biva u vožnjama, igru započinjete u jednom od mnogobrojnih izbornika, gdje sami izabirete svoju sudbinu (auto, težinu nivoa isl.).

S obzirom na sam izgled igre, količina ponuđenih automobilčeka stvarno je za svaku pohvalu, a isto se odnosi na izbor staza i ukupni dojam o samoj igri.

Kad pokupim munju, bolje da te nema

ŠTO IZABRATI...

E da, nije ni to tako jednostavno. Već na samom početku, tj. kod izbora "tipa" utrke bila sam vrlo neodlučna što izabrati, no poznajući svoje vozačke sposobnosti, iz izloga br. 1 izabrala sam Singl race (sigurno je sigurno). Potom je slijedio izbor težine same vožnje i tu sam se između četiriju ponuđenih začas odlučila za Junior RC- o razlozima je nepotrebno razglabati. Onda je na red došlo upisivanje imena na velikom kotaču i izbor autića. Iako su izgledom mali i trapavi, pri njihovom izboru imat ćete pred sobom svu silu njihovih osobina - brzinu, stabilnost na cesti i slične sitnice bitne za svakog "iskusnog" vozača.

Tako, konačno smo stigli do izbora staze. U većini slučajeva utrke se odvijaju na pomalo čudnim mjestima (trgovina, muzej, brod, botanički vrt...), no s obzirom da upravljate autićem na daljinsko upravljanje, sve je to normalno, a šarenilo i maštovitost okoliša znatno će pridonijeti zabavi.

Nakon nekoliko Junior utrka shvatila sam da moje dvije lijeve ručice i nisu tako nesposobne pa sam se potrudila iskušati i preostale ponuđene staze sa svim njihovim težinama i problemima koje donose. Meni osobno najviše je zabave pružala utrka na vrijeme, tj. Time Trial - sva je mudrost bila u divljačkom naganjanju sa samim sobom i izbjegavanju predmeta ispred sebe (što je, načelno, vrlo jednostavno, no utrkujući se po trgovini, ispred mene su uvijek iskakale neke kutije kojima definitivno ondje nije mjesto). Ako

Zgrabite čvrsto daljinski, provjerite ispravnost baterija i BRUUUMM... nitko vas nema

Još "malo" pa sam treća

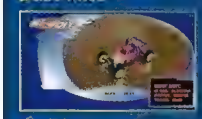
KUD KOJI MILI MOJI...

Naganjanje sa svim dodatnim mogućnostima istraživanja okolnog prostora većini će zasigurno pružati dodatnu zabavu - tj. ne postoji striktno određena (omeđena) staza, pa u većini slučajeva možete sami izabrati put kojim ćete se kretati i sletiti protivniku ravno pod nos ili mu zločesto presijecati put. Ipak, tu i tamo, za svaki slučaj, bacite oko na pokazivač kretanja (crvena strelica na vrhu ekrana) koji će vam pokazati kamo dalje i krećete li se uopće ka cilju.

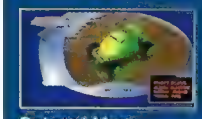
KATALOG AUTA

Kod biranja autića svakako obratite pozornost na njegove osobine i mogućnosti što ih pruža. Iako su izgledom mali i prilično trapavi, sadrže gotovo sve stvari dostojne "pravog" trkaćeg auta (shvatite njihove sposobnosti ozbiljno).

Rookie
RC Bandit
Dust Mite

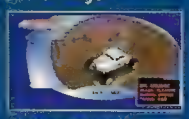


Phatt Slugg

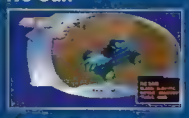


Colonel Moss
Harvester

Dr. Grudge

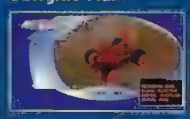


Volken Turbo
Sprinter XL
Amateur
RC San

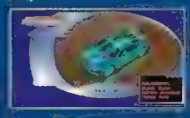


Candy Pebbles

Genghis Kar

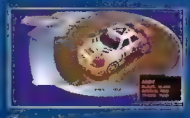


Aquasonic

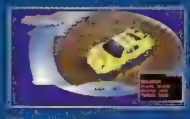


Mouse
Semi-Pro
Pest Control
Pole Poz

Zipper
Pro
AMW

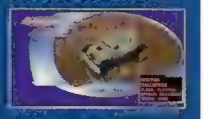


Cougar



Humma
Toyeca

Advanced
Bertha Balistics



Evil Weasel
Loaded Chique
Panga
R6 Turbo

Vidi ga kakav je, a nikako da ga stignem

Sad ću nekog spržiti

Kako napredujete kroz igru, povećava se izbor auta

usred silnog naganjanja završite na krovu, nemojte se previše uzrujavati, jednostavno pritisnite (L2) i vaš je mali zmaj ponovno spreman za akciju. Igra nudi i mogućnost mijenjanja pogleda (O), kao i pogled u tzv. retrovizoru (R2) - spazite li da vas škvadra sustiže, udrite po plinu i vuuuš, letjet ćete k'o raketa. Naganjanje po Stunt areni nešto je sasvim drugo i nikako, sigurna sam, ne odgovara mojim živcima. I to spada u naganjanje sa samim sobom, no u ovom slučaju staza izgleda poput onih u X-gamesu, a morate skupiti i 20 zvijezdica, čiju vam primjenu ne mogu otkriti (vjerojatno idete na novu i još težu stazu) jer mi to nije pošlo za rukom (a i živčeki su mi već bili poprilično tanašni). Oni uporni i spretni mogu svoje sposobnosti testirati izabravši Championship i bacivši se na osvajanje Platinium cupa (prije toga morate osvojiti: Bronze, Silver i Golden cup).

Onima koji su već pomislili da je puko naganjanje u ovoj igri sve, moram reći: nije, ima još. Za to vrijeme možete skupljati simbol munje, koji u ovom slučaju predstavlja pomoć u uklanjanju protivnika. Sam simbol uvijek izgleda isto, no mijenja se njegov učinak (ponekad će biti poput balona napunjenih vodom, zapaljivih bombica, zaleđenih strelica...). Jedina bitna stvar kod projektila je njegov pogodak autića ispred vas.

S Track Editorom kreirate nove staze koje produžuju vijek trajanja ove igre

IZGLEDA K'O PRAVO...

Što se izgleda staza tiče, najveći mi je gušt bilo naganjanje po tuđim "dvorištima" i prolaženje kroz cijevi na gradilištu. Stvar je u tome da je sve oko vas prirodne veličine, a vi ste autić na baterije koji brije naokolo sve u šesnaest. Guba je i to što možete slobodno skrenuti sa staze i baviti se istraživanjem okoliša, ali ćete tada na cilj vjerojatno stići posljednji (koga briga za mjesto na ljestvici ako mogu istraživati pseću kućicu!?).

Da biste postali sasvim svijesni da se nalazite u ulozi male mehaničke naprave, potrebno je glazbu smanjiti na 10%, još ćete je uvijek čuti, a zvuk samog auta (koji je, po meni, mnogo važniji) doći će do punog izražaja. I zvuk što ga proizvode ispaljeni projektili također pridonosi dinamičnosti igre - zato, operite dobro uši da vam ne bi što promaklo.

TRACK EDITOR

E, ovo je stvarno nevjerojatno: sve što sam dosad otkrila o ovoj igri bilo mi je sasvim dovoljno, no netko se pobrinuo za još jednu dodatnu sitnicu koju možemo vidjeti samo u malo boljim vožnjama. Klik, klik i eto ti Track editora, izgledom skoro kao u V-Rallyju 2 (malo pretjerujem, no stvar radi sasvim solidno). Za one kojima kreiranje staza ne polazi za rukom, pomoć stiže pritiskom na tipku select - gdje će im biti dosta temeljito objašnjeno što i kako pritisnuti da bi došli do željene staze. Kad je staza napokon stvorena, gumbekima L1 i R1 možete rotirati sliku svog remek-dijela i i uživati u svom umijeću.

SVE UKUPNO...

Da ne biste pomislili da igra baš u svemu briljira, moram napomenuti da nije sunce sve što sija.

Naravno, i u ovoj igri postoje neki nedostaci, no oni postaju nevažni s obzirom na ukupni dojam koji je igra na mene ostavila.

Primjerice, razvijanje brzine vozila čak ni u najzahtjevnijem modu nije me zadovoljilo, a nije pomoglo ni moje snažno stiskanje X-a (to ni inače ne pomaže, no vrijedilo je pokušati - uostalom, ipak je ovo igra s autima na daljinsko, a ne Formula 1). Vjerojatno bi se neke stvarčice mogle malo poboljšati, no nije li tako i s većinom ostalih igara (a ne samo vožnji). Mislim da se u ovom slučaju mirne duše mogu pomiriti s tim da je RE / VOLT ovakav kakav je - mali ali slatki.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Turbozabava za sve, od 7 do 77	8

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

IME I PREZIME

ULICA I BROJ

POŠTA I GRAD

TELEFON

BROJ 2
BROJ 3
BROJ 4
BROJ 5
BROJ 6

Uplatu izvršite na br. ž.r. 30105-603-42905. Svrha doznake: stari brojevi. Pod "poziv na broj" obavezno upisati JMBG.

[1] Bježe li to svi OD lopte, ili mi se to samo čini? [2] Obrambeni je malo "zaorao" travu. Ništa, odoh ja... [3] Hoće li konačno uspjeti smiriti tu loptu? [4] Kako li sam se samo našao sam ispred vratara??!!

The F.A. Premier League Stars

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS

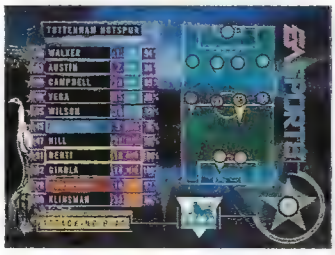
proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PSX, PC, N64

Memory Card · Dual Shock Analog · Multi-tap

Nogometna simulacija kojoj je glavna zadaća popuniti prostor između FIFE 99 i očekivane verzije 2000. E, pa strpite se još malo - dvijetisućita je blizu! PIŠE Igor Ixa Milanović

Eh, da, ta legendarna FIFA, igra zbog koje se kupovao Playstation, zbog koje je rasla dioptrija i ujutro se kasnilo na posao (školu, faks- nepotrebno precrtati). Po nekima, najbolja nogometna simulacija svih vremena (po meni, ipak ne), igra u kojoj ste, po potrebi, mogli biti i manager svoga teama kupujući i prodajući igrače, editirati lik i (ili) karakteristike istih (Road To... FIFA98), voditi svoju nacionalnu vrstu na svjetskom prvenstvu u Francuskoj 98 (World Cup) ili igrati s nekom od najjačih europskih momčadi po vlastitom odabiru u Ligi prvaka (FIFA 99).

U samo dvije godine EA Sports je izbacio na tržište uvijek gladno nogometnih simulacija čak tri inačice svoje FIFA-e, a pred nama je eto i najnovija, četvrta, indikativna naziva THE F. A. PREMIERE LEAGUE STARS. I dok je svaka od triju prijašnjih imala određenog povoda i smisla za svoj izlazak na tržište, razlozi za pojavljivanje nečeg kao što je F. A. Stars su mi posve nejasni, osim ako nije riječ o pokušaju zgrtanja što većeg broja konvertibilnih novčanica bilo kojeg tipa na nečemu što smo svi mi već dobrano odigrali i odgledali! A sve mi se čini da jest! Dakle, u F. A. Starsu vodimo jednu od engleskih prvoligaških momčadi, i to je vidljivo u samoj uvodnoj animaciji koja izgleda kao da gledate



Dobro složiti momčad je jedan od ključeva uspjeha

Igra koja unatoč određenim novinama ne nudi previše. Od EA Sports-a smo navikli na bolje!

OCJENJIVANJE ZVJEZDICAMA

Momčadi u igri ocjenjene su zvjezdicama, kao i igrači. Što je zvjezdica više, to su bolji. Manchester UTD je sa 75 zvjezdica, naravno, najbolja momčad, a Watford sa 56 najslabija. Nakon odigrane prvenstvene utakmice (ovisno o tome jeste li pobjedili, koliko ste zgoditaka postigli, je li igrač utakmice iz vaše momčadi, i sl.) dobit ćete i pokoju zvjezdicu na klupski "konto", a iste možete raspodijeliti među igračima i tako im poboljšati određene karakteristike, ili, kad ih nakupite dovoljno, kupiti kojeg igrača. Moj je savjet da što više zvjezdica dodajete napadačima, i to u karakteristike udarca i brzine.

DRIBLINZI I "FINTE"

DRIBLING LIJEVO
Držati L2 i stisnuti ⊗

DRIBLING DESNO
Držati R2 i stisnuti ⊗

BICIKL (Denilsonova finta)
Držati R1 i R2

SIMULIRANJE
Držati L2 i u trenutku kad vam se približi protivnički igrač stisnuti L1 (s ovim "manevrom" oprezno jer sudac ne nasjeda na njega često i simulant dobija najmanje žuti karton!)

DUBINSKA LOPTA
stisnuti L1 i držati dok se plava "crta" ne popuni koliko već treba, ovisno o jačini proigravanja

VARKA PETOM
držeći L2, stisnuti L1

Vratari sumnjivo malog kvocijenta inteligencije također su tu, i pazite - spremni su na sve!

"Peticu" u dijelu engleske lige (jedino što ne komentira Ivica Blažičko) - minuta čiste nogometne akcije, driblinga, udaraca, ukratko odličnih poteza i najljepših golova iz Premier League uz nezaobilazan FIFA-in 1 hit godine, "9 PM (Till I Come)", koji izvode Ministry Of Sound. No, ovaj put uvod nije animiran, snimljen je isključivo kamerom pa nema onu uzbudjivost i snagu (sjetite se 98-ice, kad utrče Blur sa "Song# 2). No, dobar uvod sam po sebi ne jamči i dobru igru, stoga pogledamo nudi li nam što novo E. A. Sports ovaj put. NIŠTA, ili gotovo ništa u odnosu na 99-icu!

ŠTO JE (P)OSTALO LOŠE, ILI "ZAŠTO SE NEKE STVARI NIKAD NE MIJENJAJU"

Likovi nogometaša su gotovo identični gorespomenutoj, animacije veselja nakon zgoditka - također. Na najtežem i najbržem nivou opet je to "fliperana" u kojoj u fazi napada moje momčadi stišćem dodavanje i ubrzavanje bez ikakvog smisla i preglednosti dok slučajno ne dođem u kakvu-takvu prigodu za udarac po vratnicama, a u obrani pak uklizavanja bez kraja i cilja. Neki drugi način oduzimanja lopte protivniku je raritetniji nego potpisani prvi album Beatlesa. Ah da, tu je i neslavna situacija najobičnijeg dodavanja SLOBODNOM igraču koji prima loptu kao da je vruć krumpir i umjesto da se ODMAH sjuri ka vratnicama, vrti se oko nje i s njom sve dok i posljednji suparnički igrač ne dotrči i ukliže! Vratari sumnjivo malog kvocijenta inteligencije također su tu, i pazite - spremni su na sve! Pa čak i dati sami sebi (vama) autogol prilikom ispucavanja lopte (jedan od klasika svih FIFA!).

Reći ćete: pa što, neka je i malo teže, barem utakmice neće završavati vaterpolskim rezultatima! Slažem se, nek' je teško, ali ne na uštrb igrivosti, glavne komponente bilo koje sportske simulacije! Nadalje, grafika je u pojedinim trenucima toliko trzava, a kamera toliko "šeće" gore-dolje i lijevo-desno prateći loptu po terenu da uza se jednostavno morate imati i pokoji kafetin, jer su posljedice takve "dinamičnosti" česte tendencije glavobolji. Situacija u kojoj vratar odbija loptu u korner nakon udarca na njegove vratnice (bilo vaše ili protivničke) je jednostavno optička katastrofa: udarac - vratar skače - ultrabrzi ultrazoom kamere na igrača koji u psihodeličnoj izmaglici trči ka korner zastavici izvesti udarac iz kuta, i sve to zbijeno u cca. jednu i pol sekundu! Čekaj, stani, što se dogodilo...je li gol? Korner, korner je. Koji crni korner? Ma je... je. Mraaak!

Ukratko, nakon nekoliko desetaka odigranih utakmica tražio sam po stanu crne naočale, antidepresive, tablete protiv glavobolje, i nešto drugo "za u plejstejšn".

IPAK NIJE SVE TAKO CRNO, ILI "SVJETLOST NA KRAJU TUNELA":

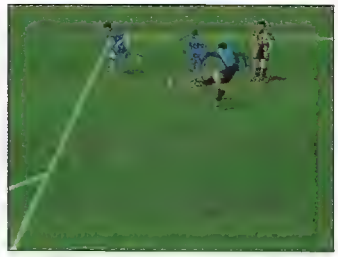
Osim ovih "ljepota" i pauza za učitavanje tijekom same utakmice kod svake izmjene igrača (!!!), F. A. Stars donosi i neke novine, pa i poboljšanja, u udnosu na prethodnike.

Prije svega, na raspolaganju vam je ovaj put i vrlo korisno dubinsko proigravanje igrača (L1) koje vašeg Colea ili Shearera može nešto lakše "izbaciti" u gol-šansu, a u pojedinim (vrlo rijetkim!!) slučajevima, kad izbiju sami pred protivničkog vratara, možete na taj način odaslati loptu u mrežu, i to preciznije nego tipkom za udarac. Jednostavno stisnite L1 i držite tako dok trčite ka vratnicama, dok se plava crta ne popuni, a onda, u pogodnom trenutku jednostavno pustite L1, i lopta će se zakoprcati u mreži naočigled iznenađenog vratara. Najzabavniji dio F. A. Starsa je - trening! Osim što možete dobro uvježbati driblinge, situacije kornera i slobodnih udaraca, na treningu možete uklizavati protivničkom vrataru (YES!!!) i tako dolaziti do lopte koja je prije vašeg divljačkog starta bila sigurna u njegovim rukama, a za to nećete dobiti jedan od kartona koji isključenje znači. Općenito, trenirajte i uigravajte momčad pomoću treninga što više jer je to jedini način da vam određene akcije i proigravanja postanu rutinom. Od nadigravanja i teženja ljepoti neće biti velike koristi!

U početku igrajte s nekom jačom momčadi jer ćete na najtežem nivou imati problema i s najslabijima. I vježbajte, vježbajte, vježbajte. Na žalost, u ovoj igri robotička rutina je ključ za pobjede.

I, NA KRAJU - ZAKLJUČAK:

F. A. Stars je igra za potpune zaljubljenike u englesku Premier League ili za one koji jednostavno u svojoj kolekciji moraju imati baš sve što je E. A. Sports ikad izbacio na tržište. Ne pripadate li nijednoj gorespomenutoj skupini, igrajte i dalje svoje 98-ice i 99-ice, i čuvajte novčanice. Možda će vam zatrebati kad se na tržištu pojavi FIFA 2000, This Is Football ili ISS Pro Evolution!



"Raščišćeno" doslovce u posljednji čas!

Smeichel jest jedan od najboljih vratara na svijetu, ali promašiti ovo...

Poteškoće s primanjem lopte - drugi dio

Ovaj udarac će završiti pokraj vratnica. Morat ćemo pridodati koju "zvjezdicu" u karakteristiku udarca!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	6
Nedovoljno dorađeno i već viđeno	6

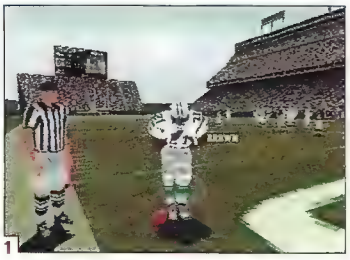
1

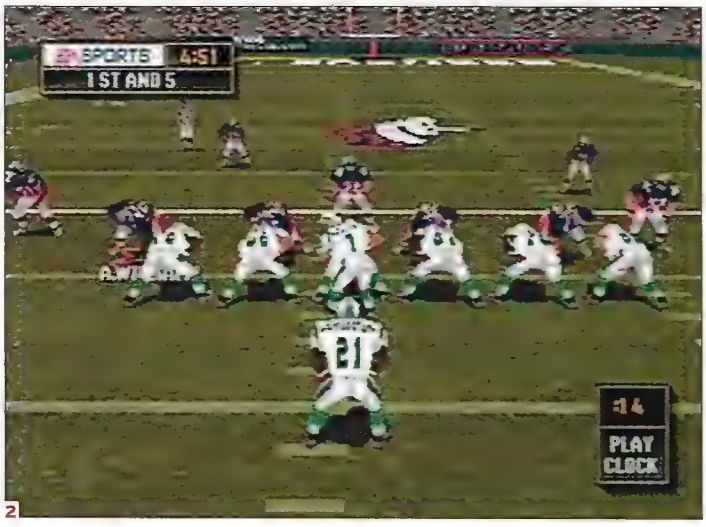
2

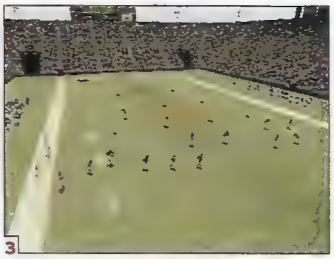
3

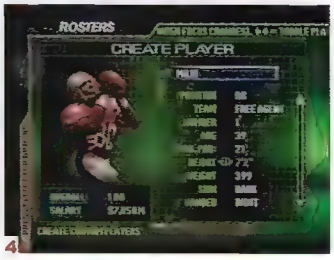
4

[1] Sudac - RUKA!!! [2] Lopta je ovaj put sigurna u vratarovim rukama [3] Nije li ovo jedanesterac? [4] Pogledajmo istu situaciju i iz drugog kuta...









[1] Molitveno obilježavanje touchdowna **[2]** Uprizorenje sile u Denveru. U svečanoj loži je i najdraži navijač- Blake Carrington **[3]** Budite sigurni da u svim vremenskim uvjetima nećete ostati bez struje. Inače, sve ostalo je kao na Marakani **[4]** Ako vas nikako ne ide, na svoju sliku i priliku napravite novog igrača

NFL Madden 2000

NFL MADDEN 2000

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA
datum izlaska VEĆ TRČI
žanr SPORTSKA SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PSX, PC, N64

Memory Card · Dual Shock Analog · Multi-tap

...ALI NAJOZBILJNIJE!

Ovom fantomskom prijetnjom autor ovog teksta pred milijunskom publikom PSX-a upozorava uredništvo da mu je ragbija već navrh glave. Možete samo zamisliti kakve je duševno-psihičko-fiziološke promjene kod nižepotpisanog izazvalo bavljenje ovim pitomim sportom. Uglavnom, naletite li ovih dana na agresivnog bradatog nesretnika s kacigom na glavi, budite milostivi i ubacite ponešto u škrabicu, samo oprezno s prstićima - grize.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Najbolji Madden do sada. Za fanove, Biblija. Za ostale, samo malo bolji ragbi.	8

Nakon rasprave o unutarnjo-vanjskim političkim pitanjima na sjednici Vijeća nacionalne sigurnosti, predsjednik je odgurnuo tajnicu ispod stola, lupio šakom o stol i prozborio: "Gospodo, vrijeme je da zavladamo svijetom putem novog medija i napravimo nešto što će predstavljati našu bogatu kulturu i naš čuveni way of life!" PIŠE Danijel Reškovac

Dakle, tako je nastala Madden serija. Pogađate, riječ je o američkom nogometu, sportu prepunom misterioznih zagonetki, rješavanja glavolomnih problema i, uopće, nečemu toliko kompliciranom da mi, sirovi Balkanci, nemamo ni najmanjih šansi shvatiti ga. No, u tome će nam pomoći dobroćudni tatica Electronic Arts pojasnivši nam filozofiju ove živopisne igre.

Budući je moja malenkost postala redakcijski favorit za ovakvu vrstu iživljavanja (vjerovatno je razlog u tjelesnoj pojavnosti), brišem svoj playstation od prošlomjesečnog derneka s australskim lojavim ragbijem koji je pobrao laskave kritike. Ovaj put u junačku desnicu uzimam limenku Coorksa, u ljevicu sendvič sa smrznutom piletinom (ili je to bila tunjevina, svejedno) i krećem u ofanzivu. Gledajući ovaj sport, ne mogu a da se ne prisjetim onog vrlog intelektualca koji je za naš nogomet rekao da ne shvaća igru u kojoj 22 odrasla muškarca natjeravaju komad teleće kože napuhan zrakom po terenu. Bože mili, što li bi tek rekao da vidi ovo?

Naprosto je nevjerojatno da se isti izdavač potpisao na AFL 99 i Madden 2000. Razlika ne da je drastična, nego bi je zamijetio i Dinamov lovac na talente. Špica je za EA već standardna; gomila kvadratastih muflona (dva metra u visinu, dva u širinu) gura se i tuče, pada na glavu, a nikomu ništa.

Nakon rukom crtane podloge za loadanje pojavljuje se pravi, punokrvni EA izbornik koji nas podsjeća na NBA ili FIFA- ništa nije zaboravljeno; exibition, season, challenge u arcade ili simulation modu, sve moguće opcije, ali ovaj put s dodatkom tutoriala za one koji se ne žele upisati na college da bi naučili sva pravila. Upute o tome što, kako i kada pritisnuti pojavljuju se u prekidima igre kojih, vjerujte mi, neće biti malo pa ćete se nakon dvije-tri prijateljske utakmice naučiti pameti i početi će rasturaljka. Još samo treba naučiti sve o taktičkim postavkama koje se pojavljuju u prekidima igre.

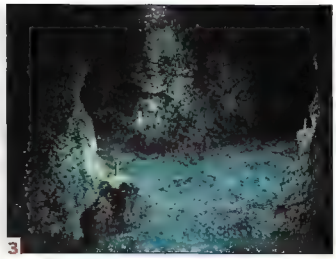
Nemojte misliti da ćete se previše naigrati protiv računala. Kad god pokušate pobjeći vašim brzonogim bekom ili krilom, naletjet ćete na zid debelih trbušina oklopljenih ramena i tu će izletu biti kraj. Čak i na najlakšim nivoima bit će mučenja. Zato ja mislim da računalo vara i škica u vaš izbor taktike. Sasvim je druga stvar kad igrate protiv glupog ljudstva. Tu već rezultati probijaju stotku pa je gušt veći.

Nezamislivo je da je prošlomjesečni AFL99 i Madden2000 izdala ista firma

SVE VARIJANTE

Možete birati raspored igrača, način probijanja ili blokiranja, ovisno o fazi napada ili obrane. Madden serija je oduvijek bila poznata po ovakvim pripremama u napadu i obrani, što vam može biti simpatično i dodatni element u zanimljivosti igranja ili ćete radije nabaviti neku arkadu i iživljavati se bez brige i pameti.

S tehničke strane, EA nas je uvjerio da opet može bolje. Zamijenivši svoj stari V-Poly engine poligonalnom grafikom i većim frame rateom, dobili su na tečnosti i realnosti pa se već i samo radi toga isplati zaigrati novi Madden. Zvučni efekti su i ovaj put na visini. Predivno je slušati zvuk krckanja ključne kosti, a ni bedrena nije loša. Sve je u ovoj igri uredno odrađeno, lijepo izgledajuće i igrivo (osim samog sporta, ali to EA nije kriv) pa ako ste veliki ljubitelj, dodajte ocjenu više i bespogovorno zaigrajte. Ako niste, barem pogledajte dok čekate NBA i FIFU, koje će isto izgledati.



[1] Krvi ima poprilično, a ako ste gadljivi, možete joj promijeniti boju - u zelenu, primjerice **[2]** Jedina opasnost od zombija je što ne očekujete da vas udare odozdo, s poda, a padaju lako **[3]** Dobro osmišljenim mjestima radnje nedostaje atmosfera, jednostavne borbe ne stvaraju nikakvu napetost **[4]** Većina JEDNOSTAVNIH zagonetki u igri vezana je uz religiozne figurice

Soul of the Samurai

SOUL OF THE SAMURAI

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
datum izlaska NTSC U PRODAJI, PAL 1/2000.
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card Dual Shock Analog

Konamijeva kombinacija Resident Evila i Ten-Chua obećavala je mnogo, a donijela tako malo

PIŠE Berislav Jozić

Najavljujući ovu igru prije nekoliko mjeseci, Konami je spominjao realan prikaz atmosfere japanskog srednjeg vijeka koji će kombinirati stvarne osobine oružja i načine borbe (kao Ten-Chu), s napetom pričom u kojoj igrač mora sam otkriti zaplet i sudjelovati u rješavanju problema (kao Resident Evil). Ono što smo dobili više sliči na Fighting Force s mačevima - trčkaranje unaokolo i sjeckanje različitih kreatura, bez puno realnosti, napetosti, zapleta ili mozga.

BILO JEDNOM U JAPANU

Nakon prilično dobre uvodne animacije pruža vam se mogućnost izbora lika u RE stilu. Ronin (Samurai bez gospodara) Kotaro je jači, ali sporiji pa je s njim i teže igrati, dok je ninja Lin brza i okretna, doduše,s kraćim oružjem, ali ipak bolji izbor ako želite igru prijeći na brzinu. Oba lika slijede posebnu priču koja se isprepliće s pričom onog drugog u pojedinim točkama i odvija se u istom okolišu - malom japanskom seocetu, obližnjoj šumi i plaži. Sve se vrti oko zlog Lorda Tohjoa koji želi armijom živih mrtvaca poraziti šoguna, a naši junaci zapravo sasvim slučajno upadaju u događaje. Osim otkrivanja zapleta i razaranja Tohjoovih planova, oni u svojoj avanturi otkrivaju i emotivnu komponentu pronalaženja izgubljenih rođaka/poznanika pri čemu ih očekuju nebrojene peripetije. Priča i ne bi bila toliko loša kad bi igrač imao bilo kakvog kreativnog udjela.

Ovako, igra se svodi na jurcanje od borbe do borbe, ispresjecano animacijama i razgovorima te ekranima zatrpanim tekstom koji vam objašnjavaju priču.

Pogled na igru je iz perspektive dobro nam poznate iz Resident Evil serijala - prerenderirani 3D okoliši osrednje kakvoće čine pozadinu po kojoj se kreće vaš prosječno dobro modelirani lik, a ako vam se čini da su lokacije prilično prostrane, promijenit ćete mišljenje kad se u njima budete morali boriti. Važne bitke s BOSS-ovima promatrate iz bočnog pogleda koji stvara poprilične probleme pri procjeni "dubine" prostora, što je (vjerojatno nenamjerni) element koji dodatno otežava igranje. Ostale borbe su prilično lagane - iako vam je na raspolaganju nekoliko specijalnih udaraca koje stječete tijekom igre, serija zamaha mačem lagano kosi sve protivnike.

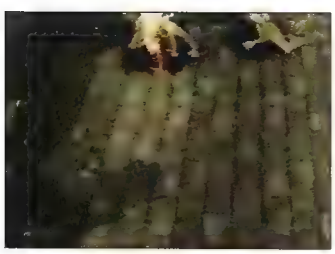
Neprijatelji su dosta pametni pa će vas često napadati u skupinama i iz različitih smjerova, što zna itekako zasmetati jer može potrajati dok ih sve ne poubijate, iako su, u pravilu, samo borbe s BOSSovima teške, i to nesrazmjerno u odnosu na lagano klanje njihovih podanika. Tijekom igre skupljate različite predmete za pomoć u borbi, uglavnom "ljekovite" prirode, a svaki lik može promijeniti i nekoliko različitih mačeva. Kažem različitih iako je raznovrsnost vidljiva samo po tome što protivnici padaju nakon manje udaraca zadobivenih od mača za koji u statusnom ekranu piše da je oštriji od drugih - vidljivih razlika baš i nema.

Moram priznati da je Soul of the Samurai prepun detalja koji su mogli od samo malo bolje dorađene igre napraviti hit. Tako vam, primjerice, borba s protivnicima daje iskustvene bodove koji služe dobivanju specijalnih oružja, ali da biste došli do najboljih mačeva ili drugačije odjeće za likove, morate izvršiti posebne zadaće koji nemaju veze s pričom, a snimanje pozicije sastoji se od toga da vaš lik, nadahnut obližnjim cvijetkom, napiše haiku (neki su stihovi sasvim solidni). Ipak, osrednja grafika, jednostavna i prelinearna radnja koja vas zapravo "vuče za nos" do cilja te stalno klanje protivnika bez ikakvog smisla uništili su dobre zamisli kreatora, a o nekakvoj atmosferi arhaičnog Japana nema ni riječi.

Umjesto konkurenta Ten-Chuu, dobili smo slabu zamjenu za Fighting Force - ali s katanama

IME SNAGU DAJE

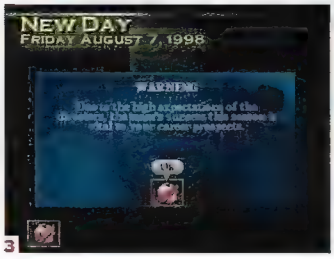
Baveći se već neko vrijeme videoigrama, primjetio sam nešto čudno: igri kojoj se tijekom produkcije mijenja ime veće su šanse da bude razočaravajuća, nego ona koja ga zadrži istim. Soul of the Samurai, koji se trebao pojaviti na tržištu pod imenom Shogun Assasins, a PAL verzija dolazi u Europu pod imenom Ronin Blade, dokaz je ove neobjašnjive pojave.



Jedna od zanimljivijih situacija uključuje zaštitu dijeve tijekom posjeta groblju - idealna prilika za upucavanje, zar ne?

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	5
Upropaštena prilika da se napravi dobra samurai-igra	5



[1] Prvo upišite svoje ime i prezime... **[2]** Potom odaberite ekipu... **[3]** Saznajte što klupsko čelništvo očekuje od vas i igrača u predstojećoj sezoni... **[4]** Ukomponirajte ekipu i krenite u "pobjede nove"!

FA Manager

FA MANAGER

proizvođač KRISALIS
izdavač EIDOS
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNI MENADŽER
broj igrača 1 - 2
platforma PSX

Memory Card

PREPORUČENI HARDVER

RGB kabel i kristalno jasna slika vaše dalekovidnice je u slučaju menadžerskih simulacija "must have" pa ni FA Manager nije iznimka, a upravljanje joypadom je začuđujuće "tečno" pa nećete imati većih problema, ali ako vam neka od ikonica izbornika nije jasna, pritisnite L2 i saznat ćete o čemu je riječ. Cijela memorijska kartica (15 blokova) za snimanje pozicije je ono što ne možete nikako izbjeći.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Nogometni menadžer visokog stupnja realnosti	7

Koliko smo puta svi mi kojima nogomet nešto znači poželjeli biti trenerima svojih omiljenih momčadi. Uključite svoj Playstation i pokažite što znate, možda se baš u vama krije novi Alex Ferguson...

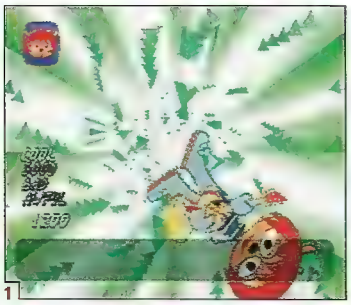
PIŠE: Igor Ixa Milanović

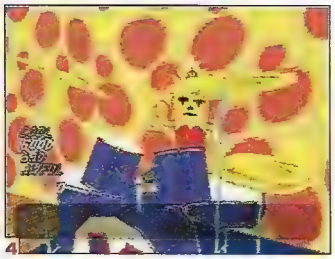
Eidos, tvorac ponajbolje menadžerske simulacije uopće, legendarnog Championship Managera (trenutačno aktualan treći nastavak) koji zasad obitava samo na osobnim računalima, se svojski potrudio i na tržište izbacio FA Manager, "mali leksikon" engleskog ligaškog nogometa.
Sve momčadi koje se natječu u prve četiri engleske lige su tu, zajedno s igračima, njihovim statistikama, igraćim karakteristikama, tjednom zaradom i vrijednošću na tržištu, a autentičnost svih podataka je potvrdio čak i Engleski nogometni savez. Ovakva isključivost je i najveća mana FA Managera jer nepostojanje ijedne druge lige u igri osim engleske ne jamči joj osobitu popularnost igdje osim u samoj "kolijevci nogometa." Ne podcjenjujući engleski nogomet, teško mi je zamisliti da će, primjerice netko radije biti manadžerom četveroligaša Torquay Uniteda negoli Intera, Bayerna, Fiorentine Barcelone ili Monaca! Bilo kako bilo, vaš je posao preuzeti ulogu manadžera jedne od engleskih momčadi i odvesti ih ka "svetom cilju" osvajanja neke od "kanti" koja (ne) čeka samo na vas. Pri tom će vam pomoći klupsko osoblje i treneri koji će vam tijekom igre preporučivati igrače iz rezervnog sastava, slušati vaše naputke glede intenziteta i sadržaja treninga te brinuti da igrači budu što bolje pripremljeni za iscrpljujuće prvenstvo i kup utakmice. Da sve ne bude idilično, pobrinut će se klupsko čelništvo koje, osim što će vam često "skresati" budžet namijenjen kupovini igrača i preusmjeriti ga za, primjerice, uređenje stadiona, postavljati visoke ciljeve u tekućoj sezoni ne dopuštajući vam ni trenutak opuštanja. Ukratko: nema li rezultata, neće biti ni vas! Osim nacionalnih takmičenja, moći ćete igrati i europske kupove, naravno, ako ste se godinu prije uspjeli ući u neki od njih.
Sam screen igranja utakmica je pomalo nepregledno riješen pa će vam trebati određeno vrijeme da "pohvatate sve konce". Osobno ne vidim nikakvu korist od gledanja animacije utakmice (mali ekran u gornjem uglu screena za vrijeme igranja utakmice) ako su likovi mali i neprepoznatljvi kao u slučaju FA Managera. Pomalo smeta i kratko vrijeme trajanja utakmice, 2 - 3 minute, što vam ne ostavlja previše vremena za razmišljanje i sagledavanje elemenata u igri vašeg tima. Ipak, svrsi će poslužiti vrlo iscrpna statistika za svakog igrača posebno koja će vam prilično zorno prikazati tko u vašoj momčadi "grize", a tko se "šlepa". Taktički je izbornik dobar, omogućuje adaptaciju gotovo na svaku vašu taktičku zamisao, ali nedostaje opcija pripremnih utakmica u kojima biste iskristalizirali formu i uigranost igrača te postavke u taktičkoj domeni. Komentari utakmica povjereni su poznatom sportskom novinaru Brianu Mooreu (znan i kao "voice of footbal"), čime je prilično povećana razina realnosti FA Managera.
Unatoč manjim nedostacima (PSX ionako nije namijenjen ovakvom tipu igara), EIDOS je uspio u očitoj zamisli stvaranja potpune "sveengleske" nogometno - manadžerske simulacije. Za nas iz ostatka Europe, izbivanje ostalih jačih nacionalnih liga i momčadi je ipak poprilično propust i preveliki "grijeh". No, Otočani su ionako oduvijek bili svijet za sebe, a ja se ovom prilikom neću "praviti Englez" i predvidjet ću ovoj igri "ostanak u ligi za prvaka"!

Ako ste ljubitelj engleskog nogometa, FA Manager je igra za vas!

DOVOĐENJE POJAČANJA

Osim iz Engleske, igrače možete dovoditi (kupovati) i iz najjačih europskih momčadi, naravno ako ne oskudijevate s funtama, a stalno vam je dostupan i popis igrača stavljenih na transfer svojih klubova, igrači koji se mogu posuditi na određeno vrijeme, kao i popis najboljih strijelaca te najbolje ocijenjenih igrača.





[1] Do ovakve scene dolazi kad vaša svirka dosegne pravi vrhunac - potpuni raspad sustava [2] Još se nije rodio tko bi svima udovoljio: ne obazirite se na primjedbe pjevača koje "pratite" [3] Pakao - sjedište "dame bez sluha" [1] Bubnjar vaše grupe ima definitivno utjecajnu facu

Um Jammer Lammy

UM JAMMER LAMMY

proizvođač SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
izdavač SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
datum izlaska U PRODAJI
žanr GLAZBENA IGRA
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock

Nastavak nečega (bila to igra, film ili nešto treće) najčešće je samo forsiranje koje nerijetko završi razočaravajućim ili prosječnim rezultatom (čast iznimkama)

PIŠE Nevenka Šalat

Motorna pila ponekad zna pružiti ugodniji zvuk od električne gitare

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	5
Ako vam je Parappa izvlačio osmjeh na lice, Lammy će vas natjerati da se cerite...	5

Prije nego krenem u neke dublje analize ove igre, moram reći da mi Parappa the Rapper i nije bila neka igra, ali to je moj subjektivni sud i vi se ne morate složiti sa mnom. Ako ste je igrali jednom ili, možda, više puta, onda ćete Um Jammer Lammyjem biti prezadovoljni. Ako pak ne volite "glazbene igre" u kojima morate plesati pogađajući ritam (bust-a-groove) ili svirati klavir i sl., ili ako nemate sluha odnosno ritma,ova igra definitivno nije za vas. Ostatak - let's rock.

U ovoj ste igri papirnato janje koje svira gitaru, prateći instrument različitih pjevača. Ime vaše grupe je Milkcan, a vi ste jedna neodgovorna životinjica koja kasni na početak svojeg koncerta. Način igranja je sličan onom iz prvog dijela - i dalje "gađate" zadane tipke pokušavajući završiti nivo da biste mogli na sljedeći. Svirat ćete za različite nadripjevače koji su čak upitniji i od pjevača naše domaće estrade (bit će svirke za uspavljivanje djece koja zvuči kao budnica, a bit ćete pratnja i jednom pilotu koji je meni izgledao kao nekakav okorjeli njemački alkoholičar u bombarderu). I "pozornice" na kojima ćete svirati su krajnje nepredvidive, od pilotske kabine do samog pakla (gdje je stanište jedne mile gospođe za koju mi se na trenutak učinilo da i nema sluha). Igra ipak mora nositi neke svoje skrivene adute. Nabavkom Um Jammer Lammyja dobivate dvije igre: nakon završenih 7 nivoa, dobivate još 7 koje sada prolazite u ulozi Parappe (divna vijest za nostalgičare) i to na njegov originalan način, tj. u rap stilu, a ne sviranjem gitare. Uz ovo iznenađenje, otvara se i mogućnost VS igranja - vi i još neki homosapiens ili vi i vaš Sony možete igrati kao Lammy protiv Rammyja (Lammy u crno - bijeloj verziji) ili kao Lammy protiv Parappe.

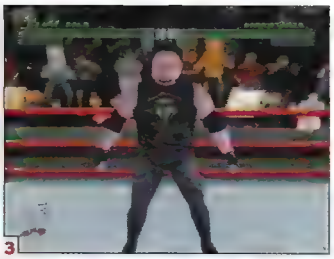
Bez okolišanja se može zaključiti da su arak likovi koji imaju formu novinskih isječaka postali zaštitni znak i prvog i drugog nastavka ove igre. 2D likovi smješteni u 3D ambijent možda više nisu novost, ali su svakako efektni te se ne može reći da su rađeni isključivo za mlađu populaciju jer ona nikad nije toliko mlada da ne vidi kako su likovi napravljeni namjerno takvima da bi bili zanimljiviji (primjera radi uzmimo Grim Fandago za PC, igru s likovima koji su sve samo ne realni, a opet je igra polučila golem uspjeh zahvaljujući jednim dijelom baš minimalistički osmišljenim karakterima.

Kad se uigrate i uđete u kontinuitet, Slash i Axl će biti nule za vas...

Glazba koja se nudi u Jammer Lammyju ovisi o vašem glazbenom ukusu i glazbi koju inače slušate. Dakle, ako volite rap, Parappa će vam biti draži, ali ako volite gitaru i zvukove koje ona može pružiti , bit ćete presretni što postoje nastavci... Općenito, ako volite gitaru i ovaj žanr i ako ne znate što biste sa sobom, zaigrajte ovu igru. Ako niste igrali Parappu, zaigrajte ovu igru. Ako ste igrali Parappu i nije vam se svidjela, zaigrajte ovu igru. Zaključak: zaigrajte ovu igru.

PREPORUKA

Preporučila bih svima koji nisu igrali Parappa the Rapper neka prvo odigraju tu igru. Tek kad nju svladaju, neka zaigraju Um Jammer Lammy, koja je znatno teža. Lako moguće da će vas na normal opciji iznervirati vještine koje se od vas traže. Za sve ostale Parappa veterane igra će biti pravi izazov.



[1] "Psihičko" pripremanje za meč [2] Čini mi se da si prošli put bio lakši [3] Malo su mi tajce pretijesne [4] Koka na sceni

WF Attitude

WF ATTITUDE

proizvođač Acclaim Entertainment
izdavač Acclaim Studios
datum izlaska u prodaji
žanr šora
broj igrača -
platforma PSX

Memory Card | Dual Shock

Eh, ti kečeri, samo bi se izležavali

Odmjeravanje snage

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6
Iako je riječ o kečerima, igra je stvarno zabavna (ili sam ja prolupala)	7

Svi oni koji su do besvjesti igrali WCW nWo Thunder, konačno će opet doći na svoje... Oni drugi neka zatvore svoje nježne okice...

PIŠE: Tanja Vitas

Znam da će se neki "lumeni" razočarati, no vjerujte mi na riječ, to vam je sve turboistrenirana predstava i oni se ne tuku za pravo (ovo malo objašnjenje jednostavno je neizostavno zbog "male" količine onih koji vjeruju u suprotno).

Vjerojatno je većina vas pomislila da sam luda za kečerima, no na moju veliku radost, to baš i nije tako - iako, u nedostatku bolje igre, uopće ne dvojim želim li nešto igrati ili ne. Makar nisam neki veliki poznavatelj kečerskih prepucavanja u ringu i njihovih osobina i poteza, već sam na prvi pogled skužila da ovdje nema nekih velikih svjetski poznatih faca, tipa Hogan, Goldberg i neizostavnog Disco Inferno štemera (pri spomenu ovog potonjeg smijeh je neizostavan). No dobro, da ne ubijem u pojam sve one kojima kečeri život znače, pokušat ću se staviti na njihovo mjesto.

OPĆENITO

Svaka igra ima svoje svijetle i tamne trenutke pa tako i ova u nekim trenucima pruža zabavu. Primjerice, broj ponuđenih kečera iznosi čak 30, što je, morate priznati, uistinu zavidna brojka. Iako mi među njima nije nitko poznat, bit će tu zanimljivih faca. Šorati se možete sami protiv jednog štemera ili više njih, ovisno o vašim ambicijama. Oni malo plašljiviji mogu u pomoć pozvati frenda i onda se mlatiti dva na dva. Jednako tako, oni turbohrabri mogu okušati svoju snagu i sposobnosti u obračunu jedan na tri (ovaj jedan ste, dakako, vi). Ako ste nesigurni u svoje sposobnosti i još niste na ti sa svim mogućnostima koje igra pruža, izaberite Training session i tešite po njemu dok ne usavršite svoje znanje. Uza sve ovo, postoji i mod u kojem si prvo izaberete jednog protivnika te još dva tipa koji se nalaze izvan ringa, ali kad za to dođe vrijeme, i oni priskaču u pomoć (još dvije šake uvijek dobro dođu).

Ako izaberete Pay- Per- View mod, možete unaprijed "dogovoriti" mečeve.

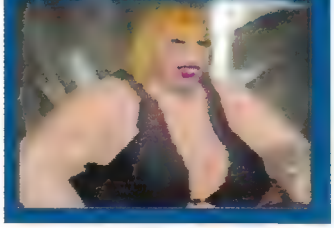
Vrlo je dobro izvedeno predstavljanje svakog kečera pri izlasku u ring, o svakom se pojedinačno iznose njegove "vrline" i dosadašnji uspjesi. Kad je riječ o neizostavnom kečerskom prepucavanju, i ono je obrađeno s jednakom pozornošću - moram priznati da je većina relativno bitnih stvari (u kečerskom svijetu) i detalja ovdje - čak su i na mene ostavili dojam. Glasovi kečera i komentatora originalni su (pravi pravcati, ne mogu biti bolji), što također pridonosi dinamičnosti same igre, pogotovo tijekom borbe.

Eto, nakon toliko različitih izbornika, hrpe boraca i različitih tipova samih borbi, na red je konačno došlo nešto što mi je pružila najviše zabave i zadovoljstva - KREIRANJE MOJEG VLASTITOG, JEDINSTVENOG, NEPOBJEDIVOG KEČERA. E, to mi je uistinu uljepšalo dan. Pri stvaranju svog borca možete dati krila mašti i stvoriti "savršeno biće". Na samom početku stvaranja dobit ćete određeni "model" koji po svojoj želji uređujete. Možete mu mijenjati građu (dodavanje određene količine mišića ili špekeca), boju tijela, očiju i kose te frizuricu po svom ukusu. Također mu na lice možete usaditi novi nos, nabaciti magičan pogled, bradicu ili zulufe. Ako su vam najdraži "pravi" macho tipovi, možete ga obilno obdariti dlakama po cijelom tijelu (to se traži). Dodaci u vidu šarenih dresića, sado-mazo maski isl. također spadaju u stvarčice koji definitivno pomažu u postizanju superdojma. Kad je kreiranje završeno, pohranite svoje savršenstvo na karticu i uživajte (prilikom izlaska u ring i vaš će borac kao i svi prijašnji biti dolično predstavljen širokim masama - tek toliko da ljudi znaju s kim imaju posla).

Eto, oni koji dosad nisu voljeli kečere, vjerojatno ih neće ni sada zavoljeti, no ona bi se druga polovica trebala pobrinuti da im se WF ATTITUDE što prije nađe u rukama.

ŽENA KEČER

Iako igra sadrži veliki broj boraca, ni u kom slučaju nemojte propustiti kreiranje vlastitog. Do besvijesti ćete moći uživati u golemoj količini mogućnosti koje dotični mod pruža. Jedna od meni zanimljivijih kreacija bila je "žena kečer", s koje ni oni najotporniji i hladnokrvniji neće moći skloniti pogled... a tek kad koka uđe u ring...



Blood Omen: Legacy of Kain

Neke igre jednostavno ne zastarijevaju, zovemo ih klasicima. Blood Omen: Legacy of Kain je jedna od tih. PIŠE Ivan Bolkovac

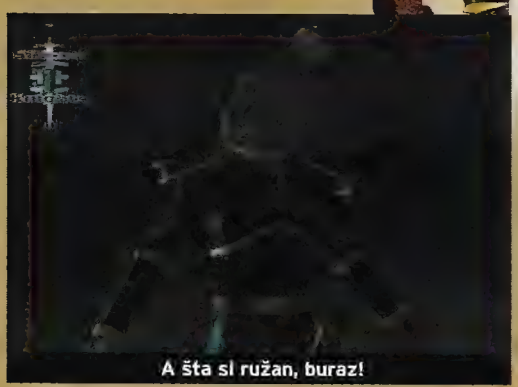
Kupivši ovu igru, očekivao sam prosječno ostvarenje igrivo nekoliko dana, no i danas, dvije godine nakon toga, još uvijek se koji put vratim toj jedinstvenoj igri. Kako je počelo?

Došavši doma, naravno, uvečer, stavio sam CD u svoju (tad još novu) sivu kutijicu i dogodilo se nešto što nisam očekivao. Kad je mač probio silikonski nakovanj, mojim su tijelom počeli prolaziti trnci, a kad sam vidio uvodnu animaciju s izbornicima koji su otkucavali poput srca, znao sam da je ova igra nešto posebno... U njoj je baš sve savršeno. Ponajprije bih istaknuo atmosferu kakvu nijedan od današnjih naslova nije postigao. Još se sjećam scene u kojoj izlazim iz grobnice dok vani pada kiša koja topi vampire, a iz zvučnika se čuje zvon zvona. Pronalazim svoje ubojice i uz Kainove povike vršim osvetu. Kad sam pomislio da je sve gotovo, iz zvučnika je dopro glas: igra tek počinje. Nezamjenjivi su i Kainovi komentari, puni gađenja prema vampirskom životu i svijetu što ga okružuje, o nepoznatim spletkama i nenadanoj ulozi u igrama moćnika koje nadilaze njegovo znanje i moć. Za one koji ne znaju, ova igra počinje ubojstvom jednog beznačajnog plemića (Kaina) ispred krčme. Nakon smrti budi se u plamenim odajama necromacera Mortaneousa koji mu nudi osvetu u zamjenu za vampirski život. Kain na to lakomisleno pristaje ne znajući kakve se igre i interesi kriju iza te ponude. Tek kad ubije svoje ubojice, saznaje da je ubijen s razlogom i da je svijet u kojem živi, a utjelovljuje ga devet stupova Nosgotha, na rubu propasti i da mora ubiti svih devet čuvara tih stupova ako ga želi spasiti... Tu počinje jedna od najboljih priča u kompjutorskim igrama uopće, prepuna obrata i s neočekivanim završetkom (ostavljam da ga sami otkrijete). U ovoj igri treba pohvaliti još nešto - savršenu grafiku. U njoj viđene animacije još uvijek smatram jednima od najboljih na PSX-u, a sama igra... Ne znam zašto proizvođači igara toliko forsiraju 3D kad neke igre mogu dostići savršenstvo i s jednom dimenzijom manje, čega je živi dokaz i ova igra. U 3D-u to jednostavno ne bi bilo to! Zato sam i skeptičan prema njenom nastavku (Soul Raveru), no vidjet ćemo.. Po meni, najbolji dizajn interijera je u Vorador's mansion. Oslikani podovi vezani za zagonetke su pravo savršenstvo, a kad uđete u sobu s pločicama, osjetit ćete hladnoću ispod nogu... a tek ono kad se pretvorite u šišmiša... Let do svakog odredišta popraćen je posebnom animacijom koja je u meni izazivala trnce. Nemam riječi kojima bih vam to opisao, ta atmosfera je jednostavno nenadmašna. Jedna od zanimljivosti ove igre je da, osim u izbornicima i u uvodnoj animaciji, nemate nigdje nijednog napisanog slova. Sve čarolije, sva mjesta, svi predmeti, pa i sama priča, sve je REČENO. Ne moram ni reći da sam oduševljen ovom igrom i da noću još znam koji put uroniti u taj mračni i atmosferični svijet...

Ovako izgleda vaše naoružanje

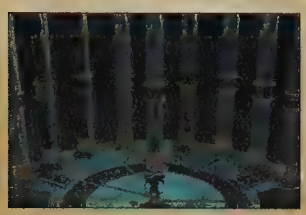
Čemu 3D???

Kod igara nije sve u grafici, važna je i priča i atmosfera, a Legacy of Kain ima sve troje, i to delux kategoriji...



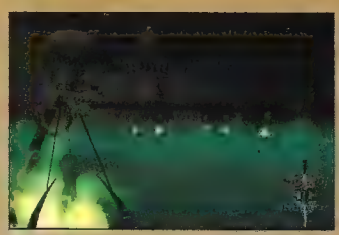
A šta si ružan, buraz!

DARK DIARY



Povijest propasti... neki od čuvara stupova koji su trebali čuvati Nosgoth su propali pod svojim slabostima i izopačili se. Stupovi, koji su bili odraz njihove moći, čistoće i pravednosti su napukli uslijed mračne izdaje. Kain je taj koji ih mora obnoviti...

Ove slike (ali u pokretu) ćete gledati lepršajući uokolo kao šišmiš



This is the path to Hell Kain, your path... ha, ha, ha...

Pretplati se do 5. studenoga 1999. i osvoji

DOUBLE IMPACT

music for playstation

2 glazbena CD-a sa 39 hitova u izdanju Sony Music Media

plus 1 promotivni CD sa

8 najnovijih demo igara (Wip3out, Omega Boost, Ape Escape, Crash Team Racing...)

posebna nagrada

FINAL FANTASY VIII

T-shirt

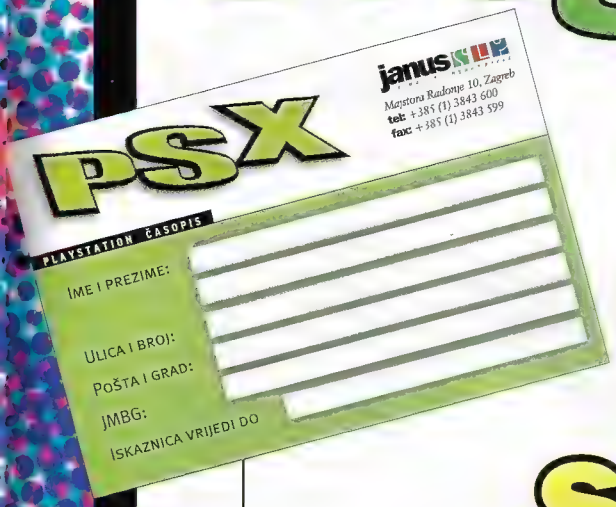
osvoji jedinstvenu FF VIII majicu

Nagrađeni pretplatnici iz prošlog broja

Gamester joypadove osvojili su:

Branka Slobodan, Podvinje
Damir Andročec, Zagreb
Ivan Babarović, Split
Andrea Moretti, Kostrena
Ivan Vučković, Zagreb

Od ovog broja svaki pretplatnik dobiva PSX karticu za kupovinu s popustom!



gdje kupiti što kupiti

čitajte u sljedećem broju!

PSX
Časopis za pravu zabavu!

Kupon za pretplatu

- ○ 6 BROJEVA 90 kn
- ○ 12 BROJEVA 180 kn

Način plaćanja

- ☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)
- ☐ kreditnom karticom
  - ☐ American Express ☐ Diners Club
  - ☐ Eurocard MasterCard ☐ Visa

  broj kartice ..... kartica vrijedi do .....
- ☐ uplatom na žiro račun 30105-603-42905

  svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, Zagreb

  u rubriku: POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

tel/fax .....

JMBG / matični broj tvrtke .....

datum ..... potpis .....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10, od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE na telefon: 01/3843 600

ECTS '99 Special Hardware Report

Naši vrijedni reporteri Krešo i Kristijan nisu propustili ni ovu prigodu da vas izravno, s lica mjesta, izvijeste o najnovijim stvarčicama koje igru čine boljom.

Logic 3 TopDrive Reactor

Što god znate (ili ste mislili da znate) o jurilicama, zaboravite! Nova prinova ove ugledne tvrtke će pravila okrenuti naglavačke. Podržava dual shock, ali i potpuni force feedback (kao Jogcon s kojim je kompatibilan) kao i Hi-torsion re-active gearbox sustav koji simulira borbu s motorom (ovo zvuči zanimljivo!). Osim toga, uređaj pruža i potpuno novi EDC - Electronic Dynamic Centering sustav koji omogućava izvrsno držanje na cesti (!?) i nevjerojatnu kontrolu, a proizvođači tvrde da ga u testovima nijedan drugi kontroler ne može prestići. Bilo kako bilo, bit će ga zanimljivo vidjeti (i iskušati!). Cijena - prava sitnica, 300 kn.

TopDrive Sprinter

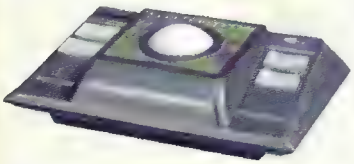
Ovaj volan kreće u osvajanje tržišta ponajprije svojom niskom cijenom, ali pogledajmo i što nudi: vibrofunkciju, osmosmjerni pad, digitalne kontrole, F1 mjenjač brzina, analogne tipke za gas i kočnicu, pedale, smještaj na stolu i u krilu... I sve to za 330 kn!!!!!

ScreenBeat Sound Station

Konačno se netko sjetio da audiomogućnosti PSX-a nisu dovoljno iskorištene spajanjem na televizor (a linija je obično ili u drugoj sobi ili preskupa) i ponudio sub za PSX. Sub je totalno odvaljenog dizajna (prozirna verzija je inspirirana iMacom) pa neće biti samo *tresilica* nego i ukras na vašem stolu. Ima 300W (mo'š mislit!), jack za slušalice (za nesmetano noćno igranje), bas kontrolu, a u paketu dolazi i adapter. Cijena 500 kn.

nYko Classic Trackball

TO je ono što smo čekali! Potpuni doživljaj igara s automata gdje ste kotrljali kuglu veličine poveće naranče konačno je zakoračio i na PSX ponudivši dostojnu zamjenu za miša u svim igrama u kojima ga možete rabiti, naročito za one željne akcije. Trackball, uza svoju monstruoznu veličinu, nudi i turbo fire, a pogodan je i za ljevake.



Scorpion PSX

Ovo nije B2, nego novi dual shock kontroler tvrtke NYKO koji se ističe svojim dizajnom, ali i mogućnostima. Podržava odvojene turbo i slow funkcije, a od ostalih se izdvaja jedino svojim neobičnim ergonomičnim dizajnom.

"KOMADI" HARDWARE KOJI SU DOMINIRALI NA ECTS-U

Pa, kome još treba zastarjeli disko? Pogledajte ovu "kućnu plesalicu" i ove, očito oduševljene, "plesače". Zar vam ne zasuze oči... dok gledate ovu perveziju! Što li će biti sljedeće, virtualni sladoled?!

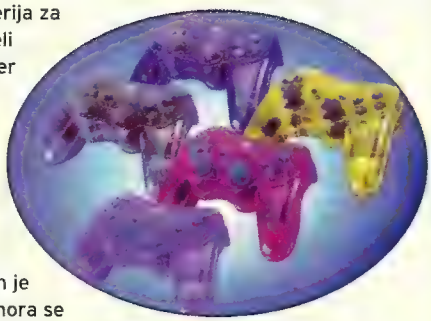
Rustimo na stranu da ovaj "nigga" gleda u 20 000 DM vrijedan monitor i obratimo pozornost na ono što ima u rukama. "To" malo crno je, prema provjerenim informacijama, "sprava za repanje na Playstationu". Za one kojima Music Creator nije dovoljan.

OVO želim imati doma! To je subwoofer koji će, osim vaših bubnjića, zatresti i vas. Pustite Massage Seat s E3-a, ovo je "ono pravo". Ako se ispune obećanja dana našim novinarima na ECTS-u, vaš omiljeni recenzent će se žrtvovati i iskušati ovu sjedalicu za vas :).

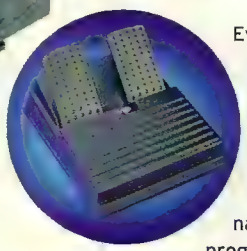
A sad, evo i zvjezde ovog spektakla, čitajte pozorno, McLarrenov volan koji ima, pazite sad, RUČNU kočnicu! Dakako ima i sve ono što imaju i svi ostali (uključujući i mjenjač brzina, tresalicu...). Ferrari bi se također mogao isprsiti (mada je i onaj žuti konjić na volanu sasvim dovoljna motivacija), a ja čekam dan kad će kupci ovog volana u dodatku dobivati McLarren F1 GTR :).

PSX Viper

Svaki proizvođač periferija za PSX mora u svojoj ergeli imati bar jedan kontroler kompatibilan s dual shockom pa tako ni NYKO nije iznimka. Njihov pad podržava trešnju i tri moda: digitalni, analogni i volan - kompatibilan, a tu je i turbofunkcija. Dostupan je u pet prozirnih boja i, mora se priznati, izgleda vrlo lijepo!



Phantom Drive



Evo i jednog volana koji propagira smrt za volanom (a možda je i dio nacionalnog programa sigurnosti na cestama?). Uz već spomenutu lubanju koja vas pozorno promatra sa sredine volana, tu su još i vibrofunkcija, nekoliko modova igre, programabilne tipke, digitalni pad, F1 mjenjač brzina, 180° okreta, mjenjač brzina, pedale... Ovo bi mogao biti pravi volan za Carmageddon.

Playstation Pro Carry Case

Koliko ste puta, prolazeći pokraj Samsoniteovog dućana, poželjeli imati nešto u čemu biste mogli nosili vašu omiljenu sivu kištru. E, pa vaše želje su pred ostvarenjem! Blaze je ponudio kovčeg koji svojim izgledom, a nadamo se i karakteristikama, odgovara prijespomenutom proizvođaču. Dakle, ako volite stalno seliti svoj PSX, ovo bi mogla biti rješenje za vas.

True Memory Cards...

Ako je vjerovati proizvođaču koji tvrdi da u te kartice stavlja samo pravu memoriju (dakle, nema kompresije podataka), što rješava vaše probleme s memorijom do kraja života (mislim na 16 MB karticu). Ponuđene veličine su 4, 8 i 16 MB, što je i više nego dovoljno. Ipak, što se mene tiče, još uvijek 100% vjerujem samo Sonyjevim karticama...

Cyber Shock

Da ne duljim, ovo je najljepši kontroler za Playstation koji sam ikad vidio! Da ne bi sve ostalo samo na ljepoti, tu je dual shock, turbofunkcija i mikroswitchevi pa, uza svoju ljepotu, ovo može postati THE ultimate kontroler za Playstation. Još samo kad ne bi bio preskup...

Pro Shock Arcade

Za one koji vole tabačine, evo jedne "gljive" koja je pravi dragulj za oči i dolazi u 5 različitih finiša (osobno mi je najljepši srebrni). Kompatibilna je s dual shockom - kombinacija je to koja ne može podbaciti. Još jedna od finesa su i ugrađeni mikroswitchevi za savršenu kontrolu, a za mamine maze tu je i turbo i slow funkcija. Ovaj kontroler je pravi biser!

Hyper Mouse

Nakon službenog Sonyjevog glodavca dočekali smo još jednog, ali neslužbenog. Osim (pretpostavljamo) niže cijene, trebao bi imati i veću preciznost. Živi bili, pa vidjeli...

Falcon

Otkako sam se u Španjolskoj igrao laserima (za neupućene - ondje vrlo jeftina igračka), prisjetio sam se različitih filmova u kojima tu malko pojačanu svjetlost rabe za nišanjenje, a koliko li sam se tek obradovao ugledavši upravo takvu spravicu u povećoj hrpi press materijala. Riječ je o pištolju koji, uz tu vrlo korisnu stvar, ima i recoil, auto fire & reload, G-con mod... Ovo je jedna od igrački koju nestrpljivo očekujem na svom stolu za testiranje.

Erazer MP5

Ako su vam dosadili svi oni mali damski pištolji koje nude i tražite nešto "muško", ovaj bi "uzi" mogao biti pravi izbor za vas. Osim izvrsnog dizajna, nudi još i recoil, auto fire & reload i special weapon tipku... Umri muški!

Xplorer FX Professional

Poboljšana verzija najboljeg, kako proizvođači tvrde, cheat cartridgea na svijetu. Sadrži 2000 predefiniranih kodova, a nove možete skinuti s njihovog websitea. Usto, nudi mogućnost gledanja animacija i slušanja glazbe, a u paketu dobivate i jedinstvenog pomoćnika - X-assist, nešto poput Sonyjevog PDA. Koliko god ne volim varati, moram priznati da ovo zvuči zanimljivo.

hardver
softver
multimedija
dizajn

posjetite nas
na adresi
www.continuum.hr

CONTINUUM

Continuum d.o.o., Berislavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax: 01/4872-313, tel: 01/4872-334, e-mail: info@continuum.hr

THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku

'saveznička snaga' u vašoj ruci
Top Gun Platinum, F-16, F-22 Pro - palice kakve imaju samo US Air Force i ThrustMaster

punim gasom
Charger, Sprint,
Formula Pro
vrhunski volani za PC

više tipki, više akcije
Premier, Rage 3D, Fusion - višenamjenski programabilni gamepadi za PC

opremite svoj playstation
ShockHammer - anatomski oblikovan DualShock kontroler
Formula Race Pro - volan s pedalama

IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!
Jednogodišnje jamstvo na sve proizvode!
Tražimo tvrtke-partnere za daljnju prodaju!

KBZ ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
dođite ili nazovite svakodnevno od 9 - 17 sati

HAWK VRHUNSKI AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA

Kompletna ponuda auto akustike...

Pioneer SONY
KENWOOD ALPINE macAudio

Na sve auto radio kasetofone, CD tunere, CD changere, i mini discove kupljene kod nas imate BESPLATNU MONTAŽU!

KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele...

SILNICA
OVLAŠTENI SONY SERVIS ZA HRVATSKU

OVLAŠTENI SERVIS ZA PlayStation
SERVIS

SONY Ovlašteni servis

SILNICA d.o.o.
HR / 10000 Zagreb
Medveščak 67
Tel/fax:
01/4666 888
E-mail:
silnica@zg.tel.hr

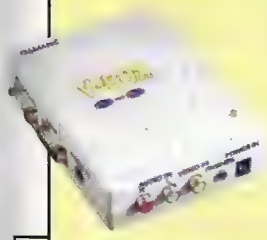
SONY

PS-123P Password Card

Ovaj cheat cartridge nudi nekoliko prednosti, čime se izdvaja od ostalih, a najbolje je, zacijelo, što ga možete IZRAVNO spojiti na PC preko paralelnog porta i izravno skinuti cheatove s www.gamars.com. Usto, kompatibilan je s Game Shark i Action Raplay cartridgeima. Postoji i mogućnost igranja NTSC igrica i Backup kopija.

V-Box

GAMARS



Ako imate PC monitor i želite ga spojiti na PSX, ovo je rješenje za vas. V-box omogućava spajanje bilo čega što ima videoizlaz na PC monitor kao što je video, kamera, dvd... Stvar zvuči vrlo zanimljivo ali je upitna kvaliteta tako dobivene slike (sve dok ne vidim svojim očima).

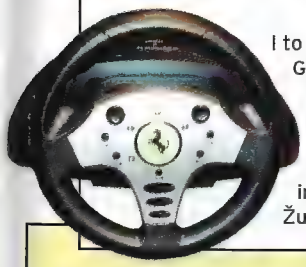
Tilt Force2

Pripremite se na jedno doista novo iskustvo! Novi Pelicanov kontroler nudi tehnologiju osjetljivu na pokret. Da, dobro ste čuli - kad ovaj kontroler pomičete u svojim rukama, on to "osjeća" a vi tako upravljate igrom; usto, ima i dual shock. Mislim da će ovaj kontroler biti jedan od zanimljivijih uređaja iduće godine i da će i ostali proizvođači slijediti njegov primjer.

Guillemot

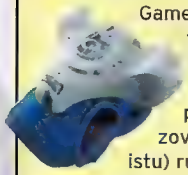
Shock² Racing Wheel

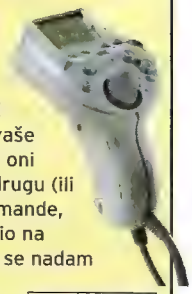
(Licensed By Ferrari)



I to smo dočekali! Slavni Ferrari je dao licencu Gillemotu da može raditi volane s njihovim znakom, što nama koji nismo u prilici sjesti za volan pravog ferrarija omogućava da doživimo bar dio sna koji većina nas ima u glavi. Volan će biti opremljen s 10 tipki, osmosmjernim padom i imati 4 moda kompatibilnosti (negcon uključen). Žuti konjić na volanu...

Evolution Control System





Gamester je bio pravo iznenađenje na ECTS-u 99. Jedine njihove meni poznate kontrolere sam ocijenio kao "jeftinu bugarsku robu", no na spomenutom sajmu Gamester je pokazao da može i bolje. Dokaz tomu je i ovaj revolucionarni kontroler (zapravo dva) koji se sastoji od dijela koji se stavi na ruku i potom prenosi PSX- u vaše pokrete - dakle puni detektor kretanja koji oni zovu G-force Tilt Controller! Drugi dio ide u drugu (ili istu) ruku i sadrži sve potrebne i nepotrebne komande, uz najveći i najdetaljniji LCD ekran koji sam ikad vidio na nekom kontroleru (Dreamcast, srami se!) dosad. Iskreno se nadam da će stvar raditi kako oni kažu... Beam me up Scotty!

Evolution Control Pad

GAMESTER

Čini se da sve što u svom imenu sadrži Evolution možemo okarakterizirati osjetljivim na pokret pa tako i ovaj kontroler. Kako ga budete "tiltali" u rukama, tako će se i vaš lik u igri pomicati! Iako jednostavniji (i daleko jeftiniji) od prijespomenutog sustava, mislim da će i ovaj kontroler pružiti nezaboravno iskustvo. Sadrži sve što i ostali analogni kontroleri na tržištu pa tako i sveprisutnu *tresalicu* (čitaj: dual shock), a dodatna je mogućnost programiranje tipki. Moram reći da se ovim dvama proizvodima Gamester uspinje ka vrhu, a rukama ćemo ih moći držati već koncem mjeseca...

Virtual Pistol

U poplavi raznoraznih pištolja nađe se i pokoji biser - jedan sam imao u rukama prošli mjesec...

PIŠE: Ivan Bolkovac

Čim sam primio kutiju u ruke, njena je težina nagovještavala da je ovaj pištolj nešto posebno i... nisam se razočarao. U kutiji dobivate pištolj, pedalu i, nažalost, potpuno neuporabljiv adapter bez kojeg ne možete rabiti recioI funkcije. Neuporabljiv je zato što ima engleski priključak (uspijete li ga ugurati u šukoutičnicu, svaka vam čast) pa ćete morati kupiti novi adapter pritom pazeći da ima kompatibilan priključak. I to je jedina zamjerka ovom izvrsnom pištolju. Sam pištolj je sav od plastike i dosta je velik pa dobro leži u ruci, a okidač je dosad najbolji (od svih pištolja koje sam imao u rukama). Od kontrola, ima autofire i autoreload (koji ne rade u guncon modu), tipku za special weapon/a i start/b tipku (koja mi se čini malo krhka) na mjestu osigurača. Cijeli gornji dio pištolja je pokretan (kao kod pravih pištolja) i u recoil modu dere prema natrag Đ prava stvar, kao da imate pravi pištolj u rukama (doduše, zračni :-)), a loša stvar je što vam za to treba prijespomenuti adapter (God save the Queen... i njihove !/&% priključke za struju). Pištolj je također kompatibilan i sa Sega Saturnom (možda mu otud i ime - Virtua Cop). Pedala je vrlo kvalitetna, podnožje joj je od metala (Jeeeeeeeee!) i ima četiri zračna držača, a na pištolj se spaja pomoću telefonskog priključka. U najvažnijem segmentu testa (čitaj - igricama) pljuca je upravo briljirala, a recoil je fantastičan.

Već u "običnom" modu (Die Hard) je pokazala zavidnu preciznost, a u gunconu je (već uobičajeno Đ Time Crisis) radila bez greške, a pomoću pedale ispravila sve zamjerke koje sam našao kod Scorpiona (vidi prošli broj). Preporuka? Apsolutno. I uz dodatni trošak od kojih 70 kn (adapter), ovaj pištolj će vam pružiti sate i sate zabave (da ne govorimo da će vam prijatelji pozelenjeti od zavisti...).

⊕
- skoro sve

⊖
- Engleski adapter

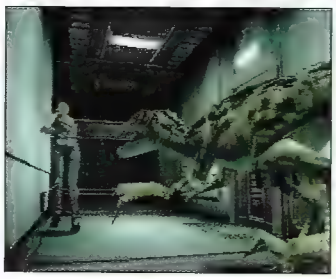
VIRTUAL PISTOL	
proizvođač	Game Source
cijena	399 kn (+PDV)
u Hrvatskoj	GMC
Uporabljivost	Pucačine
Korisnost	Iznimna

Sloboda pisanja

Do sada sam bio dobar, zar ne? Tražili ste šifre za Tomb Raider i MGS po petstoti put, pečene chochobose na sto načina u FF7, i ja bih vam želje ispunio. E, nema više. U ovom nastavku omiljenih "pomoćnih crta" obračunat ću s pitanjima koja stalno ponavljate i jao si ga onome tko mi ih još spomene. No, to ne znači da neću biti dobar i dati odgovore na "normalna" i pristojna pitanja, i pomoći onima koji pomoć zaslužuju. Pa ova rubrika tomu i služi, a za svađanje i izvlačenje iste teme po n-ti put postoji Latinica (Ili više ne postoji? Moj je TV stalno priključen na PSX, a kabel antene leži iza ormara - čak bi mi i Grgino lice na ekranu bio dobrodošao predah od stalnog Playstation znaka).
No, što kažete na ovu moju stranu karaktera? Samovolja i tiranija? Nogekako! (ovo nije tipfeler).
P.S.
Jeo sam ljutu pizzu, do idućeg broja možda se ohladim.

DINO CRISIS

Ni manje ni više. Ali nema pomoći nikome. Svi ste nabavili verziju s japanskim tekstom i sad očekujete od mene da čitam kanji. PAL verzija stiže a u idućem broju moći ćete čitati recenziju. Tek nakon toga prihvaćam sva pitanja vezana uz dinohoror. Do tada, #".&:-?#!

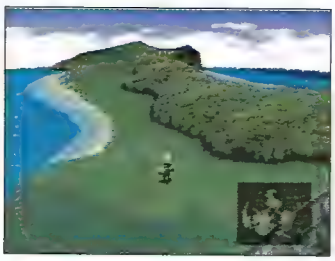


FF8

Obračun broj dva. Došlo je poprilično pisama u kojima me ljudi pitaju kojim sam pravom ovakvom hitu uskratio desetku. E, pa - pjesnička sloboda. Ne znam što me više smetalo, to što animacije Guardiana traju tako dugo ili to što likovi skakuću kao poludjeli nakon pobjede. Nekako ne vjerujem da ću je odigrati više od dva puta i jednostavno nisam želio nekakvom nastavku dati najbolju ocjenu. To čuvam za igru originalne ideje - utopija zar ne?
Odmah u istom tonu, evo i odgovora za Gorana:
oružja se usavršavaju u posebnim prodavaonicama kojih ima gotovo u svakom gradu, ali će ti za to, osim novca, biti potrebni i posebni predmeti koje je dosta teško prikupiti. O mogućim poboljšanjima, kao i predmetima koji su za njih potrebni, možeš pročitati u magazinu "Weapons monthly" koji možete naći na različitim mjestima tijekom cijele igre.
Darku o GF-ima - ako u ovom broju nisi dobio odgovor na svoja pitanja, u idućem slijedi nastavak rješenja, gdje ćeš sigurno naći nešto i za sebe.

FF7

Obračun broj tri. Nije li rješenje za ovo već na svakoj grani? Pa bar se o FF7 mnogo pisalo. Ipak, neki još uvijek muku muče s prvim diskom. Tako je, primjerice, naš Darko zapeo u "Temple of the Ancinets". **Ako si već ušao u hram (razgovarao s crnom kreaturom i ranjenim Turkom), pretraži uzvišenje u središtu sobe u kojoj je Turk I doći ćeš u unutrašnjost. Unutrašnjost je pravi labirint, a cilj je doći do sobe s vratima obilježenim brojevima od 1 do 12. Vrata otvaraš tako da namjestiš kazaljke na satu u sredini na onaj broj koji želiš da se otvori - pretraži sva vrata, a rješenje je iza broja 6.**

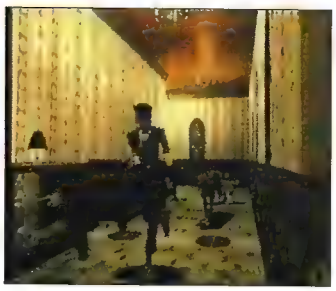


TOMB RAIDER 3

No, dakle, Lara pa Lara. Jest da je bila legenda i jest da stiže i četvrti nastavak, ali ima onih koji još nisu završili ni treći iako su i šifre bile objavljene. Tako Josip, primjerice, ne zna kako ubiti čudovište na kraju igre, a to je barem jednostavno: **uvijek se pomiči tako da je meteor između tebe i njega, stalno pucajući. Kada nakratko bude ošamućen, brzo pokupi jedan od četiriju fragmenata meteora razasutih po sobi (pazi da i za to vrijeme meteor bude između tebe i BOSS-a). Kada pokupiš sva četiri dijela, meteor će pasti u vodu, a ti MOŽEŠ oštetiti gada - rasturi ga.**
Dobro, nije TOLIKO jednostavno koliko zvuči.

Resident Evil

Od Nevena nam stiže još jedan trik za dobivanje puške u prvom nastavku RE-a.
Htio bih samo pokazati ekipi iz Preka lakši i brži put do puške u Resident Evilu. Ako igrate u ulozi djevojke Jill, samo uzmite pušku iz sobe u kojoj se nalazi i vratite se u onu gdje se zid spušta na vas, strpite se nekoliko sekundi unutra dok vas Barry ne spasi. I puška je vaša.
Neven će ipak morati priznati da je zamjenjivanje puške onom oštećenom elegantnije a i nitko te ne treba spašavati. (Hvala na pozdravu. Uistinu ne znam hoće li biti RE3 za PC, ali ako i stigne, bit će to s debelim kašnjenjem za PSX verzijom).

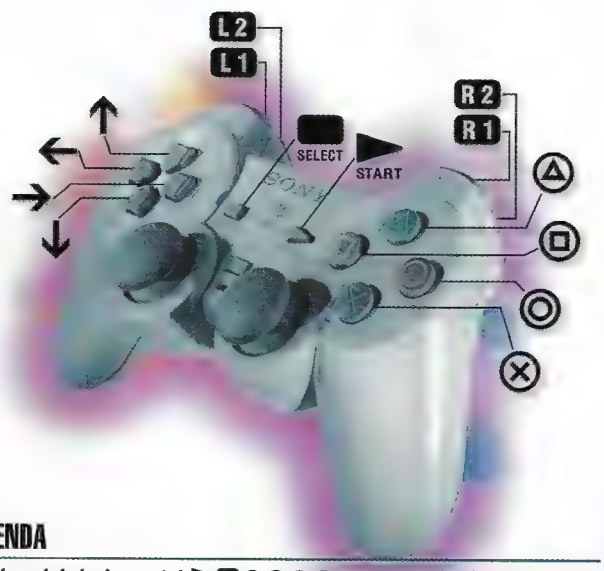


Driver

Hrvoje pita kako pomoću opcije Take A Ride voziti u New Yorku i Los Angelesu.
E, pa Hrvoje, potrudi se i u Undercover modu dođi do tih gradova, gdje će ti se također otvoriti mogućnost vožnje po njima.

Crash Bandicoot 2

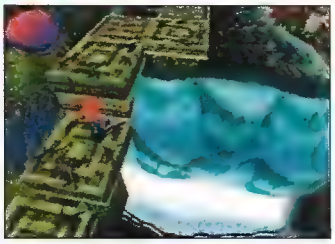
Eh, što ja volim čitateljice. Pa makar bile potpisane samo inicijalima. Piše mi tako V.P. i kaže da ne zna kako dobiti raznobojne dijamante i otvoriti tajne nivoe u Crashu. Ako se ne varam, o istoj je igri govoreno prije kojih mjesec ili dva, no ajde dobro.
Dakle, ovako: za srebrne dijamante u većini slučajeva treba razbiti SVE kutije na nivou. Na nekim nivoima možda primijetiš i "prazne" platforme koje se popune samo ako dođeš do njih ne izgubivši nijedan život na nivou - takve platforme obično vode do kakvog dijamanta. Ostale dijamante u bojama dobivaš na posebne načine - stigavši do kraja nivoa prije isteka vremena (žuti dijamant - nivo 17), završivši nivo ne pokupivši NIJEDNU KUTIJU (plavi dijamant na nivou 1, ali tek kad imaš i srebrni), ili na neki treći način. Moja preporuka je - eksperi-



LEGENDA

Oznake u tekstu (→ ← ↑ ↓ START SELECT ○ □ ⊗ △ L1 L2 R1 R2) odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera (vidi gore).
Kad je simbol određene tipke obojan crveno, odgovarajuću tipku drži pritisnutu dok tipkaš one koje slijede.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

mentiraj, a detaljnu analizu sva tri Crasha možda ubacimo u neki od idućih brojeva.

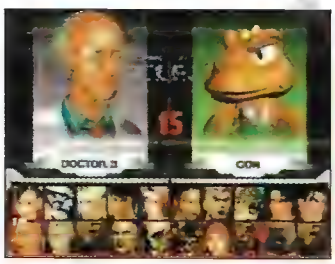


MEDIEVIL

Eugen kaže da je u nivou 'Gallows Gauntlet' našao jedan Dragon Gem i stavio ga u zmajevo oko, pa zapeo na tom mjestu.
E sad, ja ne znam jesi li dobio Dragon Gem od vještice kad si ubio Pumpkin Kinga (nivo 'The Pumpkin Serpent') ili onaj na kraju nivoa 'Inside the asylum'. Osim toga, koliko ja znam, Dragon Gem se rabi na nivou 'The Crystal Caves' za prizivanje zmaja, a ja ga nisam ni pokušao rabiti na 'Gallows Gauntlet'. Najveći problem na tom nivou obično predstavljaju vatrena vrata, a kroz njih nije problem proći ako imaš Dragon Armour. Iza njih očekujete sobu s četiri prekidača, od kojih gornji desni otvara vrata sobe u kojoj se nalazi Star Rune (ta soba je blizu ulaza u nivo). Tu je i Serpent of Gallowmere, koju je bolje izbjegavati. Izlaz iz nivoa je u sobi u kojoj moraš uporabiti Star Rune (žuta ruka).
Ako ti ovo ne pomogne, cheat mode aktiviraš ovako:
Pauziraš igru i, držeći L2, pritisneš ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △

TEKKEN 3

Lijepo je da ljudi ne odustaju od starih legendi, jedna od njih je i ova igra. Unatoč šiframa i hintovima koji su nekoć davno objavljeni za nju, dva momka ipak imaju problema s nabavljanjem likova.



Josipe - tigra ćeš dobiti ako završiš igru s 18 likova, te na odabiru likova označiš Eddiea i pritisneš START
Jasmine - kad si već prešao Force mode jednom i dobio "neki glupi" ključ, neće ti biti teško prijeći ga još dva puta za još dva ključa, pa onda i posljednji put Đ kad ćeš kao lika dobiti dr. Boskonovicha.

FIFA 99

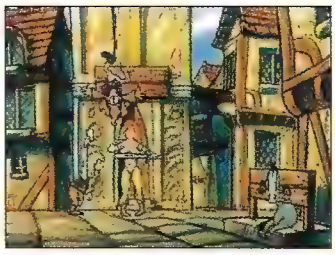
Piše Josip da ne zna kako napraviti "volej u zraku". Pa koliko ja znam, svaki volej je u zraku (tj. lopta je u zraku).
Ako misliš na "škarice", trebao bi dvaput brzo pritisnuti o kada je lopta u dobroj putanji, a postoje još dva voleja: dodavanje suigraču u noge (dvaput x) i dodavanje suigraču na glavu (dvaput s).
Nadam se da ti je nešto od ovoga pomoglo..

Twisted Metal 3

Josip koji ima zdravstvenih tegoba traži šifre, a da ne bi nitko rekao da smo mi nehumani prema bolesnicima, evo ih:
Neograničeno streljivo: △, ○, ↑, →, ↓
Nepobjedivost: L1, □, ⊗, R1, START
Velika ricochet bomba: ←, →, ←, →, ↑
Freeze raketa (99 komada): △, ↑, ○, ←, START
Računalo ne vidi bonus energiju: ↓, L1, ↓, START, △
Računala se ne bore međusobno: L1, R1, L1, R1, R1
Supernapalm: R1, R1, L1, L1, L1
Igraj kao Minion: ←, ←, ←, →, →
Igraj kao Sweet Tooth: →, →, →, ←, ←
Specijalni pokreti (brzo pritisni ove tipke tijekom igre):
Freeze: ←, →, ↑
Nevidljivost: ↑, ↓, ←, →
Skok: ↑, ↑, ←
Ispucavanje odabranog oružja unatrag: ←, →, ↓
(inače, Kristijan je bio samo jedan od članova uredničkog kolegija PSX-a, a sada imamo i pravog urednika. Prenijeli smo mu pozdrave, a tebi želimo da što prije ozdraviš).

Discworld

Kratki odgovor na kratko Alenkino pitanje - članovi bratstva su: zidar (mason), čistač dimnjaka (chimney sweep), čistač kanalizacije (dunnyman), lopov (thief), trgovac ribom (fishmonger) i luda (fool). Nema veze kojim im redoslijedom uzimaš zlatne predmete.



NFS 2,3,4

Čini se da nastavci ove vožnje još uvijek imaju popriličan broj ljubitelja, za šifre su pitali Sanjin, Ivan, Danijel i Marko - svaki u svom pismu. Evo za svakoga ponešto:

NFS 2

Unesi šifru:
LILZIP - za Ford Indigo
SHOTME - za Monolithic Studios Track
POWRUP - jači (Pioneer) motor; ako uneseš istu šifru još jednom, snaga motora se još pojača

Šifre za vozila (za igranje udvoje, "ME" na kraju šifre promjeni u "U"):

Mercedes Benz	- BNZME
Saab	- BEETME
BMW	- BMRME
Drveni sanduk	- CRATME
Kamion	- VANME
Vojni kamion	- ARMYME
Ralica	- SNOWME
Audi Quattro	- QUATME
Mazda	- MAZME
Buba	- BUGME
T. Rex	- TREXME

NFS 3

Kao ime unesi:
SPOILT - za sve aute i sve normalne staze
SEEALL - za dodatne poglede (na option ekranu, i samo za igru za jednog igrača)
PLAYTM - za stazu 'The Room' (samo za jednog igrača)
GLDFISH - za stazu 'Scorpio 7' (samo za jednog igrača)
MCITYZ - za stazu 'Empire City' (samo za jednog igrača)
MNBEAM - za stazu 'Space Race' (samo za jednog igrača)
XCNTRY - za stazu 'Auto Cross' (samo za jednog igrača)
XCAV8 - za stazu 'Caverns' (samo za jednog igrača)

CHEATS

Virus

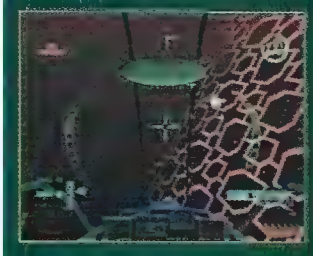
Šifre za nivoe:
1. ○, □, ⊗, △, △, △, △, △
2. △, ○, △, □, □, △, △, △
3. ⊗, △, ⊗, □, ⊗, △, △, △
4. ⊗, ○, △, △, □, △, △, △
5. △, □, □, ○, △, △, △, △
6. ⊗, ○, ⊗, □, ○, △, △, △
7. ○, □, ○, ⊗, △, △, △, △

Rollcage

Kao "password" upišite:
MAXCHEAT - sve lige, modovi i mega time bonus
EEFNIEBA - sve easy staze
EEFPHMBC - sve hard staze
HEMPCMDD - sve expert staze

G-Police

Šifre za nivoe:
MADGAN
DOLMAN
SONAGAN
ACEDUF
JOJOGUN
WENSKI
SAEGGY
MAZMAN
DAZMAN
DELUCS
ANDOOOO
KIMBCHS
ANDYMAC
YERMAN
OLLIEB
THEYOLIK
TONYMASH
ANDYCROWN
BIONIC
TSLATER
IANTHOD
JONRITZ
CLAIREC
STEVEBOT
ANGUSF
EVANLEC
EDFIRE
STUBOMB
THONBOY
JIMMAC
PUGGER
ROSSCO
CAKEBOY
NIKNAK
SAGLOR



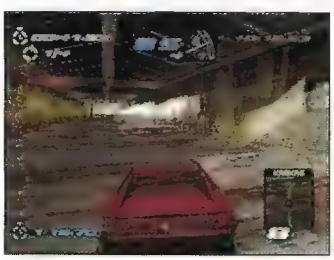
Moto racer 2

Da dobijete sve staze kao ime upišite "CDNALSI". Igra će vas tražiti da ponovno upišete ime i tu možete upisati ime koje hoćete.

Zahvaljujemo se Saši Ivankoviću za ove cheatove - eto što znači nesebična pomoć. Nadam se da si u ovom broju našao odgovore na većinu svojih pitanja.

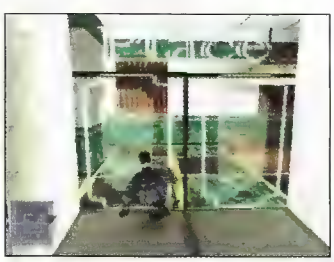
1JAGX - za Jaguar XJR15 (samo za jednog igrača)
AMGMRC - za Mercedes Benz CLK GTR (samo za jednog igrača)
ROCKET - za El Nino (samo za jednog igrača)

NFS 4 (HS)
Kao ime unesi:
HOTROD - za sve aute
FLASH - za fantomski auto u Hot Pursuit modu
WHIRLY - za helikopter u Test Drive modu
NFS_PD - za sve policijske aute u Hot Pursuit modu
Za kraj jedna napomena - svi se ovi bonusi mogu i zaraditi pobjeđivanjem u igri. Dečki, naučite voziti!



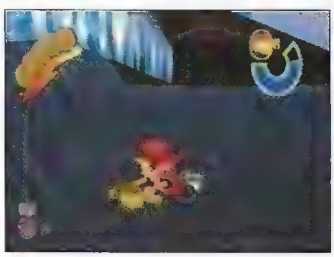
SYPHON FILTER

Kaže Daniel da su ovo prave šifre za Syphon Filter, a ne one koje smo mi objavili. Ispričavamo se ako nisu radile, iskušane su na preview verziji (NTSC).
Oružja - stisnuti i držati
SELECT,L1,L2,R1,R2,○,⊗
Nivoi - stisnuti i držati
L1,L2,R1,R2,○,□,⊗



Ape Escape

Alenka mi piše da ne zna kako ubiti Buzza. Koliko je meni poznato, njega ne treba ubiti, nego samo prestići. Jest da je to vrlo teško, ali je izvedivo (ja nisam uspio, ali Tanja kaže da je ona uspjela), pa nastavi pokušavati.



Broken Sword 2

Evo još jednog primjera solidarnosti igrača o kojoj ja stalno trubim. Ponukan pitanjem iz broja 6, Vedran Maslovara iz Osijeka poslao nam je rješenje za poveći dio igre

Qubier's house:

Pritisnite između Georgeovih nogu i srušit će se stalaža. Prerežite uže na kuki koja je bila iza stalaže i tako se oslobodite. Ključ je u ladici u kabinetu. Naći ćete lončić. Pregledajte ga stiskajući krug. Naći ćete ključ. Popijte tequilu iz kabineta i pokupite crva. Uzmite stvari iz torbice i strelicu s poda. Otključajte mali ormar strelicom. Odbacit će vas(?). Tu ima mnogo komadića, ali trebate uzeti onaj mali bijeli desno i staviti ga u bocu na ormariću. Ugasite vatru, izađite i uzmite papir na kojem je pomrčina sunca. Pregledajte ga (da,s krugom), ispast će još jedan papir: račun. Pogledajte Labineauovo pismo (s krugom, naravno) - bijeli papirić. Tek sada nazovite Labineauoa. Razgovarajte s njim. Sastat ćete se u Caffeu Montfaucon. Otključajte veća vrata. Izađite.

Caffe Montfaucon:

Razgovarajte sa starcem o svemu. Naručite kavu (konobar). Opet razgovarajte sa starcem dokle god možete. Uzmite čuturicu (arsen). Doći će Andre Labineaou. Samo razgovarajte. Dat će vam kamen Maya. Kad on ode, otiđite i vi (u galeriju).

Gleese Gallery:

Razgovarajte s debelim čovjekom i dopustite mu neka razbije lončić (pot). Razgovarajte s drugim (Gleese). Debeli čovjek drži šalicu. Uspite arsen u nju. (ako ne možete vidjeti šalicu-mora se pojaviti križić!). Uspite arsen ponovno! Čovjek će se srušiti i razbiti primjerke vaza. Gleese će se uspaničiti. Otiđite iza stola i pogledajte kutiju. Na njoj je naljepnica Condor Trans Globala. Idete u Marseille.

The Docks (MARSEILLE):

Idite do kućice. Pritisnite na prozor. Vidjet ćete kako čuvar baca bočicu (SAMO PRIČAJTE). Ne pokušavajte preko ograde jer će vas pas spriječiti. Spustite se stubamae dolje. Pokupite štap iz vode (dolje desno-uostalom, pojavi se ruka kada trebate nešto uzeti). (Ne idite kroz otvor gore, jer će debeli pustiti vjetar, a vi ćete pasti! Ha, ha, ha, pustiti vjetar, ha, ha, ha, ovo već dugo nisam čuo . kako uvijeno pisanje, svaka čast, op. B.). Štapom uzmite bocu iz vode. Popnite se gore. Taknite dimnjak (opeći ćete se). Ulijte vodu iz boce u nj, skinite kapicu i bocom začepite dimnjak. Dim će ispuniti prostoriju. Debeljko će izaći (a je li, dim mu smeta a "vjetar " ne? op. B.). Pođite dolje. Popnite se tek sada kroz otvor. Uzmite kekse i ugljen! Spustite se. Debeli će sada ući. Bacite psu keks na drvenu platformu, doći će po nj. Uzmite štap i pritisnite na platformu. Ona će se sklopiti, a pas će pasti u rijeku. Popnite se i prijeđite preko ograde.

Central Trans Global:

Dođite do kraja uličice i popnite se ljestvama gore. Provirite kroz prvi prozor. Pogledajte oko sebe. Pokraj vas je ventilator. Gurnite štap u nj. Indijanac će vikati na svog kompanjona. Sidite niz ljestve. Pokucajte na vrata (sad dolazi važan dio: mogu vas i ubiti pa ćete morati ispočetka. Morate biti brzi.). Predstavite se kako želite samo ne kao dostavljač pizze. Kadi Indijanac kaže da skačete, brzo se popnite uz ljestve. Ako ste uspjeli, O.K., dođite do kraja krovića i pritisnite na bačvu. Otkotrljat će se dolje pa u rijeku. Indijanac će doći pogledati što se događa. Opet otkotrljajte bačvu, pa će ga ona baciti na brod. Uđite u skladišnu agenciju Condor Trans Globala.
Storage Agency of Condor Trans Global (prvi kat):
Pregledajte stol i mapu. U ladici ćete naći brass key. Pokušajte otići do kraja skladišta. Zaustavit će vas mali Indijanac smješten iza jedne od kutija. Znate ono: PRIČAJTE! Pa još jednom. Izaći će, pa ćete vidjeti da je patuljak. Ima lisičine na nogama, otključajte ih s Brass key. Pobjeći će. Pozovite dizalo. Uđite.
Storage Agency of Condor Trans Global (drugi kat):
Prvo gurnite desnu kutiju, što će spriječiti dizalo da ode. Upalite svjetlo. Prekidači su na desnoj strani dizala. Pritisnite gornji. Osvijetlit će se drugi dio prostorije. Pogledajte ogrebotine.Ako ne znate gdje su, pregledajte sve na mjestu gdje se siječe zid i pod, pojavit će se povećalo. Ondje gdje vam je bilo povećalo, gurnite strelicu kojom igrate prema gore (dobro, valjda vidite), pojavit će se križić, pritisnite ga (otvorit će se vrata) i idete spasiti svoju djevojku Nico.
Uzmite kipić Tezcatlipoce (bez obzira što ona više, nitko se neće pojaviti!), zatim joj odvežite ruke; obavezno pokupite flaster što ga je Nico bacila i uže kojim je bila vezana. Izađite, pa njime zalijepite vrata dizala (samo malo lijevo od kutije i pojavit će se križić), odgurnite desnu kutiju, kutijicu koja je bila na lijevoj premjestite na desnu, razgovarajte s Nico. Maknite lijevu kutiju i podignite veliki kip crnom polugom kojoj je na vrhu trokut. Vidite li to crno što visi iznad kipa? Privežite uže, kip će sada biti čvrsto privezan. Zovite Nico neka vam pomogne gurati kip, ali prije toga provjerite možete li ga vi gurnuti (NE MOŽETE). Kip će probiti vrata nekadašnjeg balkona. Izađite s puno samopouzdanja.

Balkon:

Žica vam je iznad glave.
Jednostavno stavite lisičine na nju, pozovete Nico i spremni ste za noćno kupanje!
Corramonte City:
U ovom dijelu samo dobro slušajte i minimalno razmišljate.

Razgovarajte ovim redoslijedom:
- s vojnikom koji vam je otvorio rampu
- s t rgovcem
- s 2 čovjeka
- s Nico
- s Pearl, debela žena
- s generalom i njegovim pomoćnikom
- s Dwaine, Pearlin muž
- s profesorom Qubierom
- s kozom
- s čovjekom pokraj kamiona
- sa šeficom i svima iz ureda

Vojnik je, naravno, kod rampe, trgovci su posvuda, 2 čovjeka su pokraj trgovca ribom, Nico se šeta, Pearl je pokraj zatvora, general i pomoćnik su u zatvorskom uredu - pokušajte dvaput pogledati mapu i otiđite, Dwaine je u kamionu iza zatvora. Pokraj kamiona su prozori, pogledajte kroz svaki dvaput, Qubier je pokraj Dwainea, koza je

ispred rudarske agencije -povežite ugljen i kozu pa će se koza raspričati, čovjek-Meksikanac je pokraj kamiona, šefica i drugi su u rudarskoj agenciji, popnite se stubama.
Sad razgovarajte ponovno sa svima. Ako George neće pričati sa svima, nema veze. Pričajte s kim stignete dok Nico ne pristane otići s Georgeom u zatvorski ured. Nico će odvesti generala da ga intervjuira. Izađite. Recite Pearl da namami pomoćnika da ode, pa će ona to i učiniti. Sada ste sami. Pregledajte kartu, i pođite do zatvorenika Miguela. Pričajte!!! Izađite i otiđite do Dwaineapopričajte, pa u rud.agenciju po detonator. Uzmite ga iz ormara iza agencije. Donesite ga Dwaineu.
U ulozi Nico samo pričajte dok ne dođe generalova mama, La Presidenta. Kao George, idite do Miguela, pričajte, pa će doći pomoćnik i strpati vas u zatvor. Pitajte Miguela uže. Dat će vam ga. Iza vas je prozor. Razgovarajte s Dwaineom. Privežite uže za prozor. Zovite Dwainea i on će kamionom povući rešetke. Popucat će zid.

Nico, general i LaPresidenta su čuli prasak. Nico bježi. Miguel ulazi u kamion, a George i Nico bježe zajedno. Ukrcavaju se na brodić. Pomoćnik prijeti Dwaineu, ali mu general kaže da je uhvatio krive. Po noći helikopter raznese brodić. George se osvješćuje na obali, sam.

Kućica na drvetu:

Na kotaču je lopata, a pojavit će se i povećalo. Uzmite je. Prijeđite most. Vidjet ćete pepeo i vodenicu. Stavite papirić (Labineauovo pismo) na pepeo. Kombinirajte ugljen+vodenica i stvorit će se dim. Izaći će svećenik i spustiti ljestve. PRIČAJTE!!! Reći će vam da je gore bolesna žena s francuskim naglaskom.To je Nico. Ugrizla ju je zmija. Opat će vam dati ogrlicu. Otiđite lijevo. Kombinirajte: lopatakamen. Počet će se micati kamenja, pa pokušajte sami dignuti jedan kamen. Kombinirajte: ogrlica+kamen pa lopatom zgnječite ogrlicu, pokupite je s poda i vratite svećeniku. Pričajte. Odvest će vas do sela Indijanaca.

Selo Maya:

Razgovarajte s Indijancima. Dajte Indijancu kekse. Šaman će ih sve pojesti. Ubacite kamen Maya u kutiju (tj. kombinirajte) i dajte ga Indijancu. Šaman će vas pozvati u selo, sjedite pokraj vatre. Nakon animacije popričajte još malo s njim pa će vam dati biljku-lijek za Nico. Vratite se do kućice na drvetu.

Kućica na drvetu (2.PUT):

Popnite se uz ljestve, razgovarajte sa svećenikom, te kombinirajte: biljka-lijek+Nico. Vratite se dolje i stavite lijek između 2 kamena, te kombinirajte: kapica s dimnjaka+kamenje. Lopatom zgnječite biljku, sadržaj će iscuriti u kapicu. Dajte to Nico. Idite dalje.

Pješčana plaža:

Razgovarajte s Bronsonom. Pogledajte muzej kroz dalekozor. Pođite do dječaka koji lovi ribu. Pričajte o svemu i svačemu. Uzmite žicu pokraj njega. Otiđite po stubama do muzeja. Razgovarajte s dvjema starim gospođama i mačkom. U razgovoru sa sestrama reći ćete jednoj od gospođa da se njena unuka Emily igra s malim crncem, ribarom. One će otići, a mačka će vas ogrepsti. Sva vrata i prozori su zaključani. Zavežite žicu za granu drveta. Dobit ćete katapult.

Kako Vedran ne zna dalje, evo samo kratke pomoći, a ostatak rješenja je, vjerujem, bio objavljen u jednom od brojeva Hackera.

Crvenom loptom pogodi oznaku na drugom štapu (moraš se popeti na drvo), pričekaj da se Bronson popne na ljestve, pa klikaj strelicom na njih i uzmi oznaku.

... i to je sve

za ovaj broj. Opet smo ispunili četiri stranice i to samo zahvaljujući velikom broju vaših pisama na kojima vam zahvaljujemo (ma što bilo u njima, i ma kakvim rukopisom pisana).
Osim onih koji su imali sreće dobiti odgovore na svoja pisma, ovaj su nam mjesec pisali i : **Sanjin, D.P.I., Željko Š.** - taj "Trik" je opisan u uputama za konzolu, u svakom slučaju, hvala na trudu, **Matej** - ako želiš da ti šifre stižu na kućnu adresu, pretplati se na PSX, tu ih bar ima poprilično, **Svjetlan** - priključi ga ili izravno ("činč" kabelom koji dobivaš uz konzolu) na VIDEO/AUDIO IN, ili pomoću posebnog priključka (koji moraš nabaviti sam) na antenski ulaz, **Domagoj** - hvala na rješenju, ako stane, ide u idući broj, **Klaus** - ja doista ne znam o kakvim šiframa pričaš, za Gameshark možda? Pogledaj tekst o Mediveilu u ovom broju, **Matija** - e, pa ako smo o nečemu već pisali, nećemo se ponavljati, **Ivan** - evo ti kompletno rješenje za Soul Reaver, ali onda nemoj reći da ne rabiš cheats, **Ante** - ni ti nemaš potpuno pravo za 3D strategije - prvi je, mislim, bio Warhammer - Shadow of the horned rat, moram te razočarati za WC3, a za Diablo 2 postoje nade i glasine, **Stela** - od P'N'C avantura preporučujem Broken Sword i Discworld (ako voliš čudni humor), **Danijel** - nemoj me nagovarati na kriminal, da ne bi postao još ljući, **Vedran** - eh, da ti je rukopis ljepši, još bi nam i šifre koristile, ako ih uspijemo pročitati, idu u idući broj, **Andro** - Krešo (moj brat) i ja smo završili Citiy of Lost Children, pa nas možeš pitati sve što hoćeš (ako možeš na e-mail, to je lakše nego da se zivkamo), **Marko i Antonio** - pokušat ću u idući broj ugurati cijelo rješenje Tombija, pa vas molim da se strpite.

Do čitanja
Bero

CHEATS

Nightmare Creatures

Šifre za nivoe:
2 - ↑, ○, △, ←, △, □, ×, ○
3 - ↑, ×, ○, △, △, ↓, □, ↑
4 - ←, □, △, ×, △, □, ↑, ○
7 - △, ←, △, ×, ○, ←, ○, ×
8 - △, →, △, ↑, ○, ○, ×, □
9 - ○, △, △, ×, ○, ○, □, ×
10 - ○, ○, △, →, △, ↑, ↓, ↓

Dean Kralj

Command & Conquer

Šifre za nivoe:
Nod
C99FAXKW8
O3ZGAMQA2
W1NMWTCHK
W15DASRS8
8PH1MR53W
C9R67C70W
GTJKE8W7B
ES0A661CF
SHV89QBYG
GTJ26Z12A
45PNZ04KS
0LX9SVTNM

Gdi
B9DTX02D0
25U1E2L4D
KED688DGU
oXL3NYNNo
DU5R21D67
oX3CS3D4G
9QGZLZDF8
lU75TQK8H
oYGNYMYYN
CR5EQMEOS
3NUL6oFQI
4N8AN1AOH
3NWD3MQFT
457ED7G0U

Marijan Jamanić

Machinehead

U izborniku unesite sljedeće šifre:
Neograničeno streljivo:
○,○,○,○,L1,○,L1,L1,○,L1,
○,L1,L1,○,L1,○,L1,L1,L1,L1
Neograničena energija:
○,L1,L1,L1,○,L1,○,○,L1,○,
○,○,L1,L1,L1,L1,L1,○,○,L1
Odabir nivoa:
L1,○,L1,L1,L1,○,○,○,○,L1,
L1,○,○,L1,○,L1,○,○,○,○,
zatim sa R1 i R2 mijenjate nivoe

Krešimir Tirko

Final Fantasy 8

PRVI DIO PROHODA

Sa svoja 4 CD-a, ovo je dosad najveća igra koja se pojavila na Playstationu, zbog toga joj i posvećujemo poprilično količinu prostora, pa će se njezino rješenje preliti i u iduci broj (a možda i dalje). Za početak, evo rješenja prvog diska (koji obuhvaća veći dio igre nego svi ostali diskovi zajedno), kao i nekoliko općenitih savjeta za bolje snalaženje u igri PIŠE Berislav Jozić

ZANIMLJIVOSTI

Evo par zanimljivosti koje ćemo još spominjati i u idućim nastavcima rješenja ove igre. U svakom slučaju, nemojte slijepo slijediti rješenje, nego i sami istražujte unaokolo, jer to donosi dodatno iskustvo i zanimljive pustolovine

- Limit break - poseban napad koji likovi izvode kada im HP padnu na četvrtinu originalne vrijednosti možete preskočiti pritiskom na DESNO, i sačuvati ga za poslije. Ovi napadi su iznimno korisni protiv nekih protivnika, koje je gotovo nemoguće drugačije pobijediti (GF Odin npr. - o njemu ćemo više poslije)

Ako ste igrali FF7, i u osmici ćete se brzo snaći. Iako vam je na raspolaganju cijeli svijet, igra je prilično linearna te se događaji odvijaju tek kad stignete na određeno mjesto, stoga možete lutati naokolo, skupljati iskustvo (pazite, neprijatelji po snazi uvijek odgovaraju vašem nivou, pa pretjerano skupljanje iskustva nije pametno) i korisne predmete prije nego se odlučite za daljnji korak. Osnovne ćete kontrole lako naučiti iz uputa koje dolaze uz igru, kao i iz vrlo detaljnog tutoriala kojim su popraćene vaše prve akcije. Na taj će način i apsolutni početnici brzo ovladati osnovama igranja, a uz naše rješenje, nadam se, doći i do kraja. Izdržite li 60-ak sati uz igru, vaše će strpljenje biti nagrađeno lijepim prizorima i zanimljivom pričom koja će se pred vama odvijati. Što čekate?

Početak: Balamb Garden

Nakon prekrsne animacije i kraćeg razgovora, Quistis će pozvati Squalla na šetnju do Fire Cavern.

Prije toga otiđite u učionicu i na kompjutorskom terminalu pogledajte tutorial, nakon čega ćete biti bogatiji za dva GF-a (Quetzalquatl, element napada grom i Shiva, element napada led). Uzmite i svoje prve karte od čovjeka koji stoji pred ulazom u dizalo na drugom katu, pokupite Occult Fan magazin iz knjižnice (druga polica, prednja strana) i popričajte sa Seiferom u baru. Za svaki slučaj, snimite poziciju, pričekajte Quistis na izlaznim vratima i zaputite se na sjeveroistok.

Na ulazu u špilju odredite vrijeme koje vam je potrebno da obavite ono po što ste došli- mislim da će 20 minuta biti sasvim dovoljno, a ako niste nikada igrali FF igre, uzmite si 30 min. Unutra samo idite ravno do središta špilje, gdje vas očekuje borba s Ifritom. Rabite Shivin napad, a od pomoći će vam biti i Blizzard čarolija (ako ste je putem pokupili). Nakon bitke bogatiji ste za novi GF (Ifrit, element napada vatra) i prilično moćnu kartu s Ifritovim likom.

Vatreno krštenje: Dollet

Vrativši se u Balamb Garden, otiđite u svoju sobu i presvucite se u odoru, a onda se spustite u glavni hodnik gdje vas čekaju Quistis i Zell. Nakon kratkog brifinga, otiđite do garaže i odvezite se u Balamb, uđite u podmornicu koja vas čeka na doku. Unutra ćete dobiti prave upute, a nakon još jedne lijepe animacije počinje vaša prva prava misija.

Prošetajte gradom do trga, a kad vam Seifer kaže da izvidite okolicu, otiđite naprijed pa desno i ondje srediti neprijateljske vojnike. Ponovno razgovarajte sa Seiferom, slijedite ga niz ulicu do mjesta gdje će vas napustiti, a vašoj će se skupini pridružiti Selphie. Sada je vrijeme za penjanje na toranj, gdje će vas prvo dočekati dva vojnika (prizivanje GF-a bi ih trebalo brzo srediti), a potom i monster Elvoret. Prije nego ga sredite uporabite Draw da biste od njega dobili još jedan GF (Siren - neelementalni napad, ali uzrokuje SILENCE status), a ni čarolija Double nije loša, pa uzmite nekoliko komada. Kad ga potučete (naravno - rabite GF-e), dobit ćete jedan primjerak Weapons Monthly magazina.

Sada imate 30 minuta za povratak na plažu koji će biti ometan napadima paukolikog robota X-ATM092. Kad ga oštetite (najbolje elektricitetom), možete mu pobjeći (iz bitke bježite držeći tipke L1 i R1 zajedno pritisnutima), a kad dođete do plaže, Quistis će ga srediti brodskim topom.

Postoji glasina da je X-ATM092 moguće pobijediti oštećuje li ga jakim napadima dok se oporavlja, čime dobivat ćete jedan posebno rijedak predmet. Je li to točno, ne znam, ali znam da ga možete izbjeći ulaskom u trgovinu u glavnoj ulici. Ali, ostajete prikraćeni za lijepu animaciju.

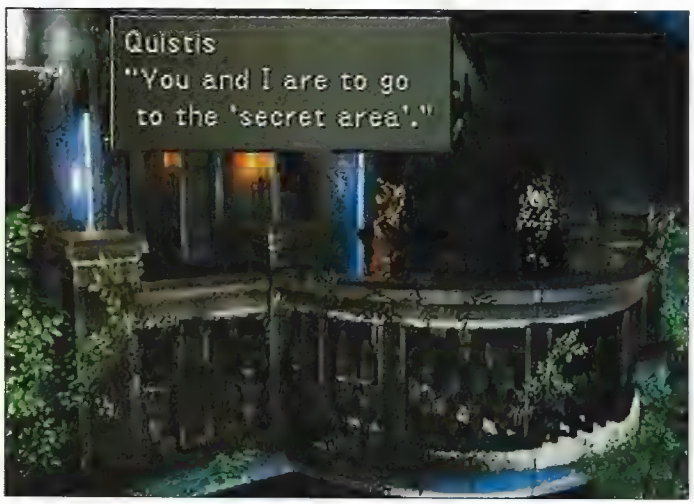
Intermezzo: Promocija, ples i noćna šetnja

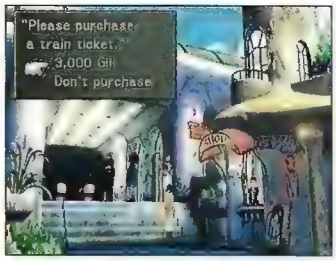
U gradu ćete otkriti da se Seifer autom vratio u Garden, a vas ostavio neka pješačite. Razgledajte grad (odigrajte koju partiju karata sa stanovnicima, ali snimite poziciju ako mislite rabiti neke jače karte - npr. Ifrita - da ih ne izgubite) i odšećite do Gardena - razgovarajte s Quistis i Cidom u glavnom hodniku pa idite desno, gdje ćete susresti Seifera. Nakon proglasa idite na drugi kat te u hodniku ispred učionice razgovarajte sa Zellom i odslušajte ceremoniju. Nakon ceremonije razgovarajte s Cidom da dobijete Battle meter, što vam daje nove opcije u vašem Tutorial izborniku.

Vratite se u sobu i presvucite u ceremonijalnu odoru, razgovarajte sa Selphie i krenite na ples. Slijedi još jedna animirana scena u kojoj se nazire dio budućeg zapleta. Nakon nje, u sobi se presvucite u "običnu" odjeću i pronađite Quistis na ulazu u trening-centar. Prošećite s njom do romantičnog vidikovca i poslušajte njene emocionalne izljeve, pa se vratite do izlaza. Na povratku ćete naići na djevojku koju napada čudovište i hrabro uskočiti u borbu. Ovdje možete dobiti korisne Protect i Shell čarolije, a monstera je lako srediti prizivajući GF-e. Nakon borbe vratite se u sobu i prilegnite malo. Ujutro sa stola pokupite Weapons magazin i idite do glavnog izlaza.

Ondje razgovarajte s Cidom i saznat ćete detalje o svojoj misiji, a onda još jednom, i dobit ćete magičnu lampu. Uzmite Zella u svoju skupinu i otiđite do knjižnice - ondje je djevojka koja je zaljubljena u nj, pa je s njim u skupini posjećujte tijekom igre. Izađite iz Gardena i idite u Balamb, otiđite na željeznički kolodvor.

Magična lampa koju ste dobili od Cida dom je moćnog GF (Diablos, element napada gravitacija). Da ga pobjedite, uzmite od njega Demi čaroliju i uporabite je na njem, zajedno s još nekoliko prizivanja GF-a. Ipak, prilično je moćan, pa prije nego uporabite lampu snimite poziciju, a ako vas potuče, strpite se dok ne skupite više iskustva i nivoa.





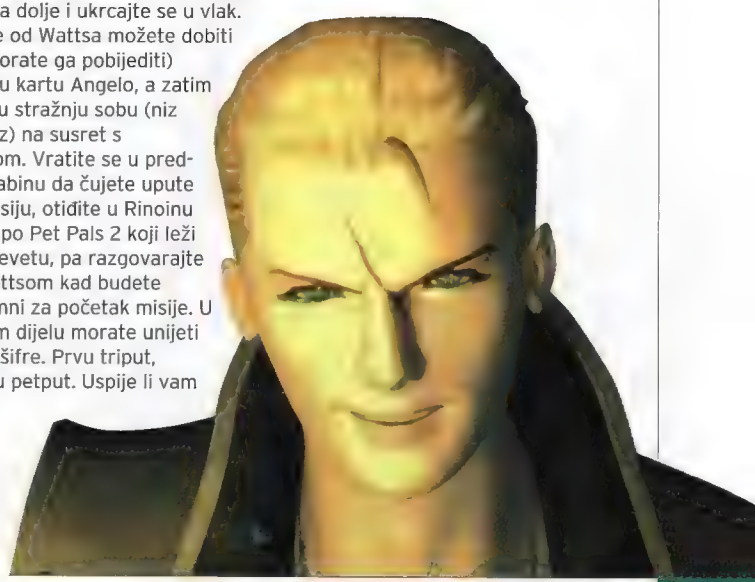
Krećemo u akciju: Beži Jankec...

Kupite kartu i uđite u vlak. Kad krene, otiđite u kabinu i razgovarajte sa Zellom da dobijete Pet Pals magazin. Slijedi poseban dio koji će se ponavljati kroz igru - nakon napada pospanosti naći ćete se u ulozi trojice Galbadianskih vojnika - Lagune, Warda i Kirosa. Pri čemu će GF-i i magije povezane s likovima iz vaše skupine biti automatski prebačene na likove koje vodite, pa nemojte brinuti o tome. Kad dođete do određenog mjesta, vraćate se ponovno u svoja tjela. Ovaj put idite desno pa gore kroz šumu do kamiona. U gradu idite desno do Galbadia hotela, spustite se u bar i sjednite za stol. Odslušajte Juliinu skladbu, pitajte recepcionera za njezinu sobu i otiđite ondje. Nakon kraćeg razgovora budite se u svojim tijelima.

ZANIMLJIVOSTI

- Ako posjedujete Pocketstation, postoji igra koju možete igrati rabeći ga u kombinaciji s FF8. I o njoj ćemo poslije, kad dođemo do Chocobo foresta.
- Postoje glasine da snimanje pozicije FF8 na neke ne-Sonyjeve memorijske kartice može uzrokovati oštećenje i gubitak snimljenih pozicija. Ovu informaciju nisam provjerio, ali ako imate karticu koja nije originalan Sonyev proizvod, snimite i učitajte pozicije nekoliko puta odmah na početku da vidite hoćete li se moći njome služiti. Ako se dobro sjećam, sličnih je problema bilo i sa FF7, ali ne sa svim ne-Sonyevim karticama.
- Računalo u učionici na drugom katu Balamb Gardena sadrži informacije koje se mijenjaju tijekom igre. Ovdje možete pročitati Sophiein dnevnik, Timber Maniacs tekstove koje ste pročitali i druge zanimljivosti.

Na stanici ste u Timberu. Izašavši iz vlaka, čovjeku odgovorite "But the owls are still around." Zatim idite prema dolje i ukrcajte se u vlak. Ovdje od Wattsa možete dobiti (tj. morate ga pobijediti) rijetku kartu Angelo, a zatim idite u stražnju sobu (niz prolaz) na susret s Rinoom. Vratite se u prednju kabinu da čujete upute za misiju, otiđite u Rinoinu sobu po Pet Pals 2 koji leži na krevetu, pa razgovarajte s Wattsom kad budete spremni za početak misije. U prvom dijelu morate unijeti dvije šifre. Prvu triput, drugu petput. Uspije li vam



GF HINTS

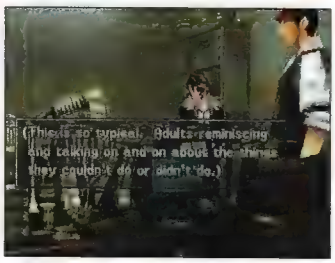
- Vaši GF skupljaju iskustvo samo ako su povezani s nekim likom, pa ih nikada ne ostavljajte "visiti prazne". Makar ih i ne rabite u borbi, iskustvo će im dobro doći.
- Što je GF duže vezan za neki lik, razvija veći "afinitet" prema njemu, što znači da ga taj lik može brže prizvati i da, povezan s njim, nanosi više štete.
- Naučite tipove napada koje izvode vaši GF-i i rabite ih pametno - npr. na stvorenju otpornom na vatru ne rabite Ifrita, Shiva će mu svojim ledenim napadom nanijeti više štete (koji neprijatelj je ranjiv na koji tip napada saznat ćete čarolijom Scan).
- Sposobnost Boost dopušta vam da brzim pritiskanjem gumba na kontroleru povećate količinu štete koju GF nanosi u napadu, pa se potrudite da bude među prvim sposobnostima koje će naučiti.

- Na početku oprezno birajte koje ćete sposobnosti učiti svoje GF-e, nisu sve jednako bitne na početku igre. Poslije ćete ih sve naučiti, stoga nije ni važno kojim ih redoslijedom stječete.

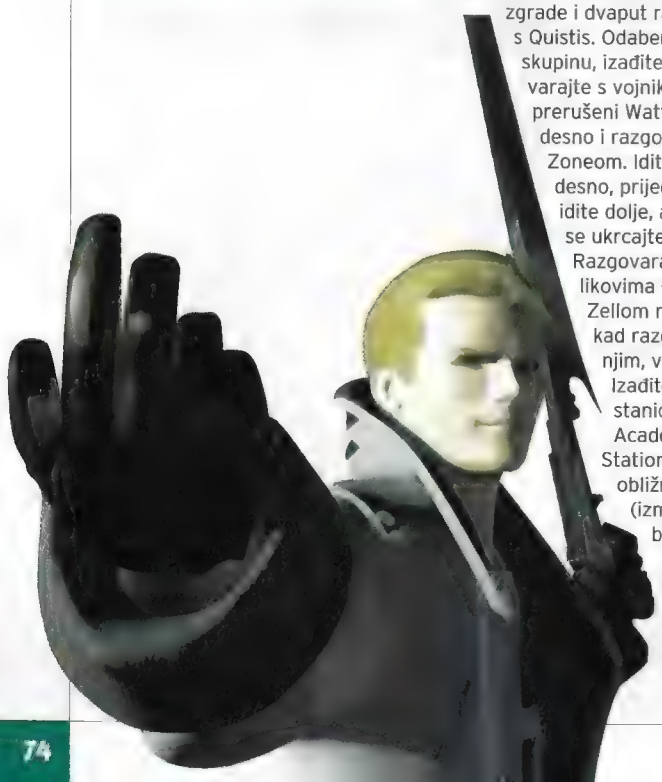
i jedno i drugo iz prve, porast će vam Seed nivo, a ako vas primijete stražari, nivo će vam pasti. Sa R1 i L1 gledate približavaju li vam se stražari, a sa gore se penjete na vagon. Budite oprezni i uspjet ćete. Došavši do predsjednika, slijedi borba - ispostavit će se da je riječ o mamcu. Prvi oblik ovog protivnika je prilično bezazlen, a od drugog možete uzeti čarolije Berserk i Zombie. Kao zombi, ranjiv je na vatru i svete čarolije, kao i na čarolije i predmete za liječenje. Ako vam nije žao predmeta, uporabite Phoenix Down da ga sredite jednim potezom. Nakon borbe, odaberite likove za tročlanu skupinu i razgovarajte s Wattsom da izađete iz vlaka.

Promjena strategije: Timber

Sa stanice idite ravno do trgovine u kojoj možete kupiti 2 Pet Pals magazina. Zatim idite dolje, prođite pokraj hotela rasturivši stražare, a ispred "Galbadia" znaka idite desno da biste se vratili na stanicu. Uđite u zgradu Timber Maniacsa i pretražite hrpu papira u prvoj sobi, naći ćete Girl Next Door magazin. Razgovarajte s Timber Maniacsima pa izađite iz zgrade, idite jedan ekran desno i spustite se stubama u bar.



Pijancu vratite kartu da se pomakne, pa izađite kroz stražnji izlaz i popnite se po stubama. Slijedi animacija u kojoj ćete saznati neke Galbadianske namjere, što će imati velikog utjecaja na vaše daljnje avanture, potom idite u kuću desno od Timber Maniacs zgrade i dvaput razgovarajte s Quistis. Odaberite likove za skupinu, izađite i razgovarajte s vojnikom (to je prerušeni Watts), pa idite desno i razgovarajte sa Zoneom. Idite i dalje desno, prijeđite most i idite dolje, a na stanici se ukrcajte na vlak. Razgovarajte sa svim likovima - ali sa Zellom na kraju jer, kad razgovarate s njim, vlak krene. Izađite na prvoj stanici, "East Academy Station", i idite u obližnju šumu (između dvaju brda).



Novi prijatelji: Galbadia Garden

Čim uđete u šumu, obuzima vas napad pospanosti, što naravno znači da na scenu stupaju Laguna i prijatelji. *Nalazite se u rudniku, idite ravno, uz česte ali lagane borbe, do raskršća. Odaberite srednje ljestve, a naišavši na tri poklopaca, razgledajte gornji desni kut onog u sredini. Sada nastavite dalje - prvo nadesno, pa prema gore. Kad dođete do torpeda, razgledajte i njega, pa odaberite prvu opciju da lansirate kamen na svoje progonitelje. Idite još gore po stubama, i dalje, sve dok ne naiđete na mjesto na kojem možete snimiti poziciju. Odavde idite gore kroz cijev, čeka vas nekoliko prilično laganih borbi. Kako se god borili, na kraju će Ward i Kiros ostati na 1 Hp-u, a potom će sva trojica skočiti sa stijene.*

Ponovno u svojim tijelima nastavite kroz šumu a kad izađete na otvoreno, idite u Galbadia Garden koji je pred vama. U centralnoj dvorani možete dobiti Haste čaroliju ispod žute lampe, potom idite ravno u gornji hodnik te se po desnim stubama popnite na kat. Uđite u sobu na donjem dijelu hodnika i razgovarajte (ovim redoslijedom) sa Zellom, Quistis, Rinoom i Selphie, nakon čega ćete izaći iz sobe. Vratite se do ulaza u Garden i razgovarajte s Rinoom, nakon čega slijedi upoznavanje s novim članom skupine - Irvinom Kinneasom. Nakon razgovora idite do željezničke stanice sjeverozapadno od Gardena i ukrcajte se na vlak za Deling. Kad krene, slijedite Irvina u hodnik prema naprijed i razgovarajte sa Selphie.

Kratko razgledavanje: Deling

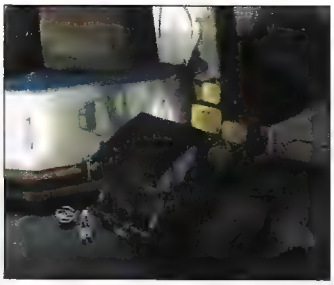
Kad izađete iz vlaka, popnite se dizalom pa uđite u autobus broj 08 (razgovarajte s kondukterom da se ukrcate). Izađite na stanici 'Caraway's Mansion' (prva stanica) i na desnoj strani ekrana razgovarajte sa stražarom (nije ga lako vidjeti od prve), saznat ćete za staru grobnicu i dobiti mapu. Sad još možete istražiti grad - idite autobusima jer se tako lakše snaći. Kad odlučite izaći - izlaz je dva ekrana desno od dizala, a tu je i rent-a-car ako poželite otići autom. Grobnica do koje idete je na sjeveroistočnom dijelu kontinenta, a do nje nije problem doći ni pješice.

Tomb Raider: Tomb of the Unnamed king

Kad uđete u grobnicu, idite naprijed te pogledajte stari mač na podu. Šifra koju ćete dobiti mijenja se od igre do igre pa je zabilježite, možete se vratiti u Deling. Naravno, ako se bojite istraživati stari grob. Ako u vama ipak teče bar malo Larine krvi, stvar je drugačija. Tajna kretanja kroz grobnicu je ova: na svakom skretanju idite DESNO. Pritiskom na SELECT dobit ćete mapu pa, ravnajući se po njoj, idite u krajnju desnu sobu gdje vas čeka Sacred. Nije ga problem srediti, a kad to obavite, idite u sobu na vrhu mape, pogledajte lanac, potom idite u krajnju lijevu sobu i povucite polugu. Sad se treba vratiti na ulaz, ali rabeći samo tajnu desnog skretanja. Ako se ipak izgubite, pritiskom na SELECT i X, dobivate izbor. Odaberite lijevu opciju i vratit ćete se na ulaz - ovaj način će vas stajati jednog Seed nivoa. Izađite iz grobnice, snimite poziciju pa ponovno uđite i idite prema naprijed te preko mosta, do borbe s braćom. Kao zemljane kreature, osjetljivi su na vjetar, a sa Silence ili Siren smirite njihovo obnavljanje HP-a. Ova borbe nije lagana, ali kad je završite, dobit ćete svog novog GF (Brothers, element napada zemlja).

Zbrka s Edeom: Deling

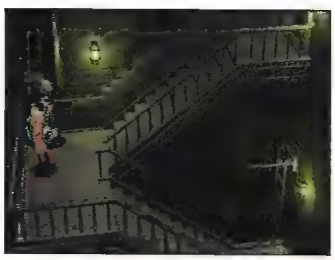
Natrag u Delingu, vratite se do vojnika koji vam je dao mapu i unesite šifru (prvo unosite jedinice, pa desetice, pa stotice - npr. ako je šifra "123", prvo unesete "3", pa "2", pa "1"). Unutra razgovarajte s Rinoom, pa s generalom Carawayem prođite gradom i vratite se ponovno do njegove vile. Kada se nađete u ulozi Quistis, pokušajte izaći - ući će Rinoa. Slijedi razgovor, a onda u ulozi Squala slijedite Carawaya. Kao Quistis, vratite se u vilu i naći ćete se u klopci. Kao Rinoa, popnite se po kutijama do vrha zgrade, nakon čega slijedi dugačka sekvenca s Edeom. Opet u ulozi Quistis,



otvorite tajni prolaz tako da uzmete čašu sa stola i stavite je kipu u ruku. Idite prolazom i popnite se na kotač, pa idite ravno. Parada počinje, a vi vodite Squala i Irvina. Slijedite put kojim je išla i Rinoa, i naći ćete se u borbi s Iguinom. Svakako uporabite Draw da dobijete novog GF (Carbuncle, neelementarni napad, baca Reflect na sve vaše likove - idealno protiv neprijatelja koji mnogo rabi čarolije), a pobijedit ćete ih rabeći Brothers ili neki drugi zemljani napad - nemojte rabiti vatru protiv Iguina. Ako vam okamene neki lik, uporabite Esuna čaroliju koju također možete uzeti od svojih neprijatelja. Nakon borbe vratite se na prijašnji ekran i pregledajte poklopac i pušku da se vratite u ulogu Quistis.

Prljavi posao vojnika: Kanalizacija

Već znate da se možete penjati po kotačima, ali možete i otvarati vrata te od čudovišta koja susrećete uzimati iscjeljiteljske čarolije - bit će vam potrebne. Idite samo naprijed do raskršća, a onda lijevo.



Na uglu idite gore pa na sljedećem raskršću desno, skačući preko kotača. Na kraju idite dolje, do ekrana na kojem ste bili na početku. Idite desno i vidjet ćete Weapons magazin, ali ga ne možete pokupiti sada, nego ga se sjetite poslije u igri. Zasad, idite naprijed do mjesta za snimanje pozicije i popnite se ljestvama do vrha, pogledajte kroz prozor i uporabite aparat na zidu.

Konačna bitka

U skupini za konačnu bitku prvog diska imat ćete Squalla, Rinou i Irvina. Opremite ih i spremite se za borbu. Nakon pričanja, Squall će se boriti sa Seiferom, no uz uporabu čarolija za liječenje, ne bi trebali imati većih problema. Na Edeu primijenite ovu taktiku: jednim likom stalno prizivajte Carbunclea, na što će Edea odgovoriti uništavanjem vaše magične zaštite. Za to vrijeme, pomoću druga dva lika prizivajte ostale GF i nanosite joj štetu - ima popriličnu količinu HP-a, no kako ona vas neće napadati, neće vam predstavljati veću opasnost. Kad je sredite, završili ste najduži disk FF8. Iako ste uspjeli proći borbu s Edeom, sretan se završetak (još) ne nazire.

TEŠKA BESPARICA

Ovo je jedan od rijetkih RPG-a u kojima od pobjeđenih neprijatelja ne dobivate novac. A ipak, iako rijetko, i on će vam biti potreban tijekom igre za kupnju karata za vlak, predmeta u trgovinama i poboljšavanje oružja. Kako je osnovni način pribavljanja novca (koji se ovdje zovu Gil) vaša Seed plaća, koja ovisi o Seed ranku, povećavanje istog jedini je način povećanja priljeva novca. Da biste povećali Seed rank, morate proći testove, koje polažete pomoću opcije "Take a test" u Tutorial izborniku. E, tu mi stupamo na scenu i dajemo vam odgovore na SVA pitanja, za svih 30 nivoa. Odgovori su da ili ne, tj. YES ili NO, pa uživajte.

Level	Odgovor
1	Y N Y Y Y N N Y N N
2	Y N Y Y Y N Y Y N N
3	N N Y N Y Y Y N Y N
4	N Y Y Y N N Y Y N N
5	N N N Y Y N N Y Y Y
6	Y N Y Y N N Y Y N Y
7	Y Y Y Y Y Y N Y Y N
8	N Y N N Y Y N N Y N
9	N Y N N N N N N Y Y
10	Y N N N N N N N Y N
11	Y Y N Y Y N Y N N Y
12	N Y N N Y N Y N Y N
13	Y N N N Y N N N N N
14	Y Y Y Y N Y Y N Y N
15	Y Y N N N N N Y N Y
16	Y N N Y N Y N N Y N
17	Y N N N Y N N Y N N
18	Y N N N Y N N N N N
19	Y N N Y N N N N N Y
20	Y Y N Y N Y Y Y N N
21	Y Y Y Y N N Y Y Y N
22	N N N Y N N N Y Y N
23	Y N N N N Y Y Y Y Y
24	Y Y N N Y Y N N N Y
25	Y N Y Y Y N N Y N N
26	Y Y N Y N Y N Y N N
27	N Y N N N N Y N Y N
28	Y N N Y Y Y N Y N N
29	N N N Y Y N N N Y N
30	N Y N N N N Y N N N

PRVI DIO PROHODA

Soul Reaver

Ova izvrsna igra je privukla mnoge, ali zbog velikog prostora na kojem se odvija i nekoliko težih zagonetki nije je lako završiti. Zato vam mi i priskačemo u pomoć. Obzirom na njegovu kompleksnost, kompletan prohod objavljujemo u dva nastavka.

PIŠE Krešimir Jozić

Na samom početku će vas vaš novi mentor naučiti o materijalnom i duhovnom svijetu, upotrebi teleporta, borbi i hranjenju. Mentor će vas voditi do vaše prve borbe s vampirima. Vampire kroz cijelu igru trebate pobjeđivati udarajući ih dok se ne ošamute (prestanu se kretati i lagano se njišu u mjestu), a onda ih bacate u vodu, na bodlje ili u vatru, ili ih probodete ako imate oružje. Osim toga, odmah na početku ćete naučiti i sve osnovne vještine - skakanje, guranje blokova, letenje i borbu. Kad poslije budete dobivali nove vještine, igra će vam dati dovoljno vremena i informacija da ih sami svladate.

U rješenju nisam obraćao posebnu pozornost na ubijanje običnih neprijatelja, to ćete ionako brzo uvježbati. Ako ikad umrete, naći ćete se ponovno u početnoj sobi i teleportom se vratiti do posljednjeg teleporta koji ste uključili (kao i kad učitate snimljenu poziciju).

Glavni problem u Soul Reaveru ionako nije borba, nego rješavanje problema i pronalaženje određenih mjesta, u čemu će vam pomoći ovo rješenje.

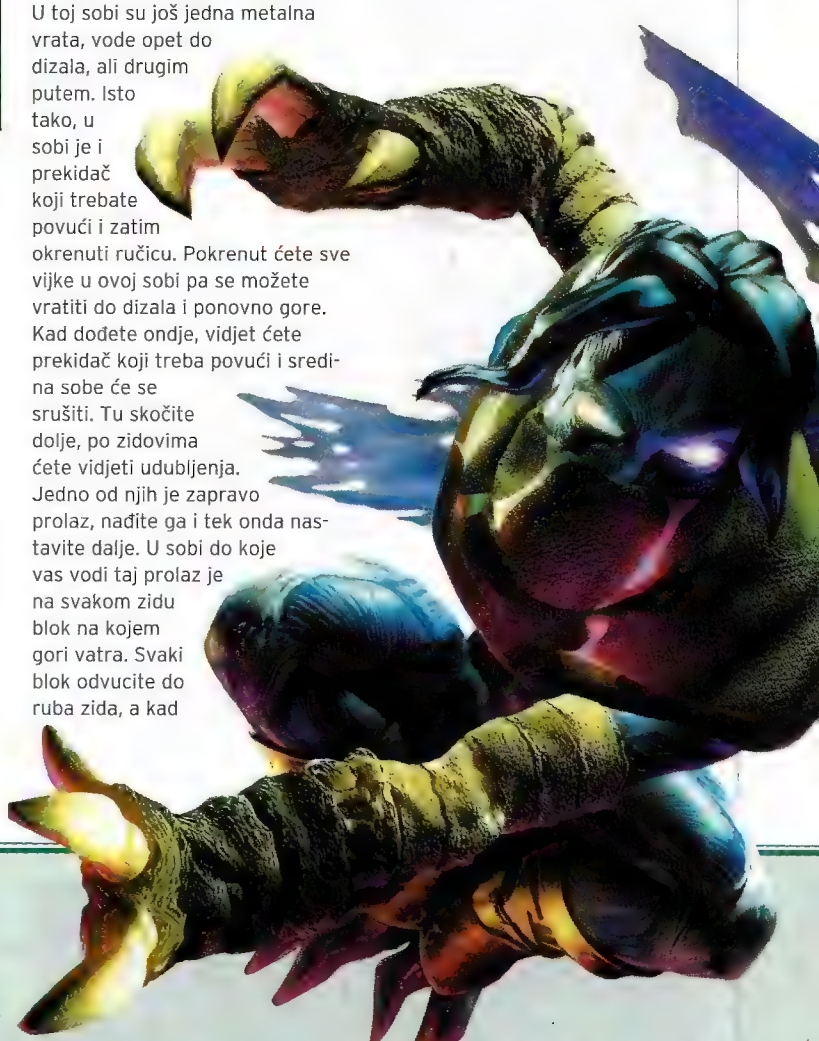
Čim završite borbu s prvom dvojicom vampira, povucite kameni blok malo unatrag, a onda ga gurnite ulijevo do samog kraja. Sad možete skočiti gore i nastaviti hodnikom. Izašavši na otvoreno kod velikog dvorca, nastavite jedinim putom koji postoji (kod dvorca možete uzeti koplje sa zida). Doći ćete do drvenog mosta. Prijeđite ga i bit ćete kod ponora u koji ste bili bačeni. Okrenite se lijevo, vidjet ćete hodnik do kojeg treba skočiti, a kad se nađete u njemu, nastavite ravno dok se ne pretvori u veliki prostor. Ovdje će vam put priječiti velika vrata koja će se otvoriti kad pobijedite dva vampira. Prođite kroz njih.

Počet ćete nailaziti na ljude u oklopima naoružane najčešće samostrelom. Nemojte ih napadati čak i ako nasrnu na vas, tako ćete od njih stvoriti prijatelje, a oni koje budete poslije susretali bacat će se na koljena pred vama (korisno u ljudskom gradu gdje ih je mnogo i imali biste velikih problema da ih pobijete). To ipak ne znači da su svi ljudi dobri, neki su vjernici zlog boga pa pomažu vampirima - takvi će vas uvijek napadati, ali nije problem naučiti ih razlikovati od "dobrih."

Stigli ste do mjesta na kojem morate odabrati smjer. Jedna vrata su obična, drvena, a druga imaju okrugli zeleni znak na sebi. Uđite prvo u njih, unutra ćete naći teleport koji treba aktivirati. Tijekom igre ćete naići na mnogo takvih vrata i uvijek je preporučljivo aktivirati teleport da bi se poslije lakše mogli vratiti na to mjesto. Kad to učinite, prođite kroz drvena vrata. Nastavite ravno pa kroz ona metalna do kojih ste došli, uskoro ćete biti kod tornja u koji se trebate popeti spiralnim stubama. U tornju je samo jedan prekidač, povučete li ga, spustit će se most po kojem nastavljate dalje. Doći ćete do velikog prozora, samo skočite dolje i riješite se dvojice vampira u blizini. Prođite potom kroz vrata na desnoj strani. Tu se morate malo penjati, ali ne možete zalutati - uskoro ćete biti u području Malchia klana. Samo idite dalje, pokraj groblja na kojem se odvija mala borba, i popnite se u drugu prostoriju. Tu primite kameni blok i odvucite ga na drugi kraj sobe, a onda skočite na nj pa na rub iznad. Doći ćete do dvorišta s nekakvim polukrugovima po kojima su bodlje. Tu nema ništa zanimljivo, idite desno te bilo kojim od dvaju putova u sljedeću sobu pa kroz vrata iza kojih su spiralne stube koje se spuštaju u dubinu. Na kraju stubišta je soba s teleportom, aktivirajte ga i prođite kroz vrata koja se nalaze nasuprot stubama po kojima ste došli. Sada ćete se naći u nekakvoj špilji s jezerom iz kojeg vire stupovi. Skačući od jednog do drugog, stići ćete na drugu stranu jezera, a ako upadnete u vodu, nađite stijenu s koje se možete vratiti na početak pa pokušajte ponovno. Na drugoj vas strani očekuje borba. Nakon toga uputite se po razrušenim stubama pa kroz vrata. Ovdje se isto vodi borba, ali ako vam nije potrebna energija, možete lako izbjeći neprijatelje jer je ovo velika prostorija. Izađite iz te prostorije na druga vrata i sjurite se niza strmi hodnik dok ne dođete do sobe s mrtvim vampirom. Ovdje se trebate vratiti u duhovni svijet i ubiti pripadnika nove vrste neprijatelja. Sada pogledajte zid lijevo od mjesta vašeg ulaska, vidjet ćete da vire dva kamena stuba po kojima se možete popeti na zid. Ovdje se vratite u materijalni svijet i, rabeći stup koji pridržava krov, dođite na lijevi zid. Naći ćete jedan kameni blok koji treba pogurati do stube i prebaciti na nju (na dnu ekrana će vam pisati kratka uputa za prebacivanje blokova). Odavde gurate blok nadesno pa u rupu u zidu, što će otvoriti gornja metalna vrata - prođite kroz njih i skočite na jednu

Teleport rabite tako da odaberete simbol područja na koje želite ići i zakoračite kroza nj na drugu stranu. Naravno, prije toga morate uključiti obje strane, što činite tako da dođete do njih i stanete na zeleno polje.

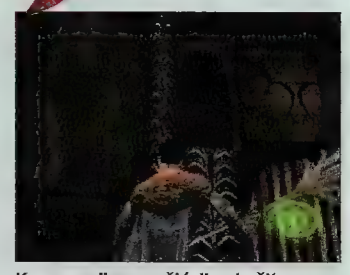
od dviju kamenih platformi smještenih uza zidove ove sobe. Ta platforma će se spustiti ali to smo i htjeli. Sada se spustite skroz dolje te odvucite jedan kameni blok bacajući ga po stubama dok ga ne dignete na nivo na kojem je rupa u obliku kamena. Gurnite ga unutra i otvorit će se donja metalna vrata. Sada se vratite u prijašnju sobu i u duhovni svijet pa se popnite opet na zid, ali se onda nemojte vratiti u materijalni svijet nego nastavite u iduću sobu kroz gornja metalna vrata. Sad trebate skočite na drvenu gredu koja ide od zida do zida. S nje skačite na višu platformu, a s platforme na iduću gredu i, konačno, na rub zida. Ovdje se prebacujete u materijalni svijet i produžite u sobu gdje se nalaze dva kamena bloka položena jedan na drugi. Povucite ih do ruba sobe iz kojeg viri kamen i skočite na nj. Sada možete gurnuti gornji blok dolje i ubaciti svaki kamen u jednu rupu u zidu. Cilj je da se izbočina u obliku nekakvog prekidača na bloku vidi kad ga ubacite u rupu pa ćete zato morati malo preokretati kamenje. Kad ih dobro posložite, otvorit će se velika metalna vrata - prođite kroz njih i produžite hodnikom. Na kraju hodnika su dvostruka vrata, prođite kroz njih i gurnite dolje kameni blok koji nađete. Skočite dolje (poznato mjesto, je l' da?) i prebacite ga na onaj blok koji je već tu. Oba pomaknite malo udesno i skočite na njih pa u hodnik. Idite kroz hodnik pa oko jezera, sve dok ne uđete u sobu s dvama velikim stupovima koji izgledaju kao dio nekog stroja. Uz jedan zid sobe je platforma i prekidač. Povucite prekidač i otkrit ćete da je ova platforma zapravo dizalo koje vas vozi dolje. Kad se spusti, odaberite put i njime idite dok ne prođete kroz metalna vrata i završite u velikoj mehaničkoj sobi. U toj sobi su još jedna metalna vrata, vode opet do dizala, ali drugim putem. Isto tako, u sobi je i prekidač koji trebate povući i zatim okrenuti ručicu. Pokrenut ćete sve vijke u ovoj sobi pa se možete vratiti do dizala i ponovno gore. Kad dođete ondje, vidjet ćete prekidač koji treba povući i sredina sobe će se srušiti. Tu skočite dolje, po zidovima ćete vidjeti udubljenja. Jedno od njih je zapravo prolaz, nađite ga i tek onda nastavite dalje. U sobi do koje vas vodi taj prolaz je na svakom zidu blok na kojem gori vatra. Svaki blok odvucite do ruba zida, a kad budete negdje na pola puta, trebali biste vidjeti animaciju spaljene drvene grede. Kad ste sva četiri bloka pomaknuli, ona sredina sobe će opet pasti dolje. U sredini tog novog poda je povišeni dio s četiri kuta u koja treba ugurati one goruće blokove. Kada poredate sve blokove, pod će pasti zajedno s vama. Sad ste u sobi koja ima dva hodnika. Izaberite tamniji i idite njime do kraja. Na kraju prođite kroz vrata pa u kružnu sobu, gdje će vas animacija upoznati s prvim šefom.



MALCHIA

U ovoj velikoj sobi postoje još dvoja vrata pokraj kojih je jedan rub po kojem se možete popeti i preskočiti u malu sobu iza. Kad ste ondje, povucite polugu i držite je dok neprijatelj ne bude izravno ispod vrata. U tom trenutku pustite i vrata bi ga trebala probosti. Ako ste to dobro obavili, bježite van i ponovite istu stvar na drugim vratima. Kad ga ponovno probodete, skočite u kavez nasred sobe. Čekajte ga da dođe, a onda brzo iskočite iz kaveza i otrčite do mjesta gdje je Malchia bio na početku. Ovdje pokrenite ručku u zidu, sa stropa će se spustiti bodlje i srediti ga. Potom slijedi animacija u kojoj vi usrćete njegovu dušu i dobijete moć prolaska kroz rešetke u duhovnom svijetu.

Sada idemo pokupiti prvu magiju /tzv. "glyph". Kako magije nisu nužne za završavanje igre, ako vam se ne da gubiti vrijeme na njihovo traženje, slobodno preskočite ovaj odjeljak.
Izađite iz sobe u kojoj ste ubili Malchiu kroz vrata koja su se za vama zatvorila rabeći svoju novu moć. Idite hodnikom sve dok ne dođete do sobe u kojoj je još jedan hodnik ravno ispred vas. Nastavite li njime, izaći ćete gore. Tu se preko jednog bloka popnite u sobu s dizalom. Sada izađite van putom kojim ste prvi put došli, sve do prostorije s velikim jezerom gdje ste morali skakati po stupovima. Skočite u jezero i idite desnim podvodnim hodnikom. Hodnik će vas odvesti u veliku sobu gdje trebate pokupiti dijamant iza rešetki. Potom pronađite još jedne rešetke u toj sobi i prođite kroz njih slijedeći put iza koji će vas izvesti iz vode. Ponovno se vratite u materijalni svijet i uđite u sobu koja ima tri stupa. Dođite do svakog i gurnite ga prema sredini sobe. Kad sva tri srušite, pojavit će se "lebdeće svjetlo" koje ćete pokupiti i dobiti svoju prvu magiju.
Vratite se u prostoriju s velikim jezerom i izađite iz njega. Blizu je soba s teleportom pa ga iskoristite da vas odvede do teleporta blizu onog prvog dvorca. Ako se ne sjećate, simbol za taj teleport je bio bijelo sunce. Kad se tamo pojavite, izađite iz sobe i idite do dvorca. Na desnoj strani dvorca su rešetke kroz koje možete ući. Očekuje vas vrlo kratak hodnik i na kraju soba s malim mostom i plitkim bazenom. Na drugoj strani bazena su zatvorena vrata, a u sobi iza njih dva vampira. Rješite se tih čuvara i vrata će se otvoriti. Kad prođete kroz vrata,



Kroz ove "prozorčiće" uskočite u malu sobu s polugom.

naći ćete se u kružnom hodniku pa je svejedno na koju stranu idete jer i na jednoj i na drugoj morate proći kroz dvoja rešetkasta vrata i ondje se vratiti u materijalni svijet. Bit ćete točno ispred dvostrukih vratiju kroz koja hrabro uđite i pripremite se.

KAIN - PRVI PUT

Da, Kain, glavom i bradom. Oni među vama koji su igrali prvi dio ove igre sjetit će se kako su moćni bili u ulozi Kaina. Nakon animacije slijedi borba koja nije lagana jer, iako ne možete umrijeti, ne može ni on. Kain će puniti svoj mač i ispucati zraku koja će vas pogoditi bilo gdje u sobi. Znači, nema skrivanja jer je i jedan pogodak dovoljan da vas vrati u duhovni svijet. Što morate učiniti? Udariti ga tri puta. Svaki mu udarac prekida punjenje, a on se transportira na neko drugo mjesto. Izravan pristup, tj. juriš na nj, je najbolji u ovoj borbi. Slijedi animacija u kojoj Kain odlazi i vi se spajate s mačem, Soul Reaverom. Taj će mač biti uz vas cijelo vrijeme u duhovnom svijetu, a u materijalnom samo kada vam je energija puna do vrha.

Kain - glavom i bradom, sa Soul Reaverom na leđima.

Nakon još nekoliko animacija izađite iz dvorca. Idite do najbližeg teleporta i vratite se u podzemlje (prvi simbol). Odavde idite do kružne sobe sa stupovima. Popnite se stubama te prođite kroz rešetkasta vrata. Bit ćete u velikom području, idite njime dok se ne budete mogli vratiti u materijalni svijet. Vidjet ćete most iza kojega su velika vrata. U ovom području je još jedan hodnik koji vodi do sobe s teleportom koji će vam trebati poslije. Zato prvo idite aktivirati taj teleport, a onda dođite do vrata i mlatnite po njima mačem. Vrata će se otvoriti i vi možete ući u ovu napuštenu katedralu. Da biste ušli, morate proći i kroz rešetke. Nakon toga idite desno preko vode i vratite se u materijalni svijet. Skočite natrag preko vode i ubijte vampirskog pauka. Potom skočite gore, na rub kamena, i bit ćete na početku novog hodnika. Idite do samog kraja i ondje prođite kroz dvostruka vrata. Iza njih je golemo dvorište po kojem ne trebate previše šetati ako znate kamo ste se uputili. Odmah desno od puta kojim ste ušli su dva kamena u obliku divovskih stuba. Popnite se po njima na toranj na koji vode pa se okrenite prema zidu. Sada pogledajte na desno i vidjet ćete kao nekakav hodnik. Skočite u nj i nastavite samo ravno. Opet gledate na dvorište kroz jedan prozor. Dođite na sami rub i skočite na toranj ravno ispred vas. Kad dođete na toranj, pogledajte desno i vidjet ćete jedan još viši, iz kojeg viri jedan kameni blok. Skočite na nj, s njega ravno u vis da se popnete na krov tornja. Okrenite se na desno i vidjet ćete mjesto na zidu gdje možete skočiti pa to i napravite. Nastavite samo ravno te kroz hodnik ispred vas dok ne dođete do neprijatelja koji zamata svoju žrtvu. Kad se riješite ovog neprijatelja, popnite se na rub u lijevom kutu sobe i od tamo uđite u praznu sobu s dvostrukim vratima. Bit ćete u velikoj sobi s golemim cijevima za orgulje. Prebacite se u duhovni svijet i pogledajte kako ova soba uistinu izgleda. Idite do krajnje lijeve cijevi i skočite na nju. Oprezno hodajte da ne padnete, dođite do kraja i skočite na metalnu platformu. Prebacite se u materijalni svijet pa skočite na platformu iznad vas. Nastavite skakati s platforme na platformu dok ne dođete do kraja i vidite drvena vrata do kojih treba skočiti. Nemojte ući u njih nego idite po izbočini na kojoj stojite dok ne dođete do prekidača koji treba povući. Drvena daska će se spustiti lijevo od vas no ignorirajte je zasad, produžite dalje onom izbočinom dok ne dođete do drugih drvenih vratiju - u njih uđite. Na kraju hodnika u kojem ste sada su rešetkasta vrata, prođite kroz njih i vratite se u materijalni svijet. Ubijte sve neprijatelje u sobi pa onda gurajte blokove.

Po zidovima su nacrtane slike, dio slike nedostaje - ondje gdje je rupa za kameni blok. Vi morate ubaciti odgovarajući blok u pravu rupu, što samo po sebi nije teško, ali jedna rupa je više nego pod. Morate prvo nju popuniti tako da sve blokove nagurate uz taj zid i onaj pravi prebacite na njih. Dalje ide bez problema a kad završite, slijedi animacija. Sad izađite van kroz rešetke pa se kroz drvena vrata vratite na izbočinu, produžite do prvih drvenih i uđite unutra.

Na kraju hodnika je soba u kojoj je jedan prekidač do kojega se dođe tako da skočite na blok koji se pojavio kada ste u prošloj sobi gurnuli svaki blok u svoju rupu. Kad povučete taj prekidač, spustit će se još jedna drvena daska pa izađite odavde. Sada skočite na obje daske i gledajte efekt. Kad ste aktivirali protok zraka kroz veliku rupu na dnu, skočite nasred sobe i raširite krila. Odletjet ćete gore i u animaciji sletjeti na jednu izbočinu. Odavde skočite na jednu višu izbočinu udesno pa idite putem do velike sobe u kojoj su jedna vrata. Idite kroz njih pa hodnikom do onih prvih na lijevoj strani. Iza njih je hodnik pa onda rešetke, prođite kroz njih. Bit ćete u sobi s nekoliko kamenih blokova koji su posloženi jedan na drugoga. U sobi je jedan uzvišeni dio koji treba iskoristiti za razdvajanje blokova. Svaki blok ima rupu ili dvije u sebi. I udubljenja u zidovima imaju rupe. Vi morate složiti blokove tako da se rupa nastavlja na rupu jer će tako zvuk koji ide kroz zid moći putovati.

Kad posložite blokove, vidjet ćete animaciju stakla koje puca. Sada izađite kroz rešetke, prođite kroz vrata i vratite se u prvi hodnik. Nastavite hodnikom pokraj velikog zvona do sljedećih, uđite u njih i idite hodnikom iza, do rešetki. Prođite kroz rešetke, u sobi iza čeka vas slična zagonetka s blokovima. Znači, opet treba postaviti blokove tako da zvuk može proći pa ćete opet vidjeti animaciju stakla koje puca. Sada se opet vratite u prvi hodnik i idite do zvona. Udarite po njem, brzo se okrenite te skočite i odlebdite skroz ravno, opet ćete biti u velikoj sobi. Brzo trčite do hodnika koji vodi iz sobe, na kraju je još jedno zvono po kojem treba mlatnuti. Kombinirani zvuk i jednog i drugog zvona razbit će veliki stakleni prozor. Vratite se sada u sobu te kroz vrata u hodnik. Ovim već poznatim hodnikom idite do kraja pa do ručke koja viri iz zida. Okrenite je i brzo se prebacite u duhovni svijet. Sada skočite u veliku sobu, a potom do hodnika na kraju kojeg je zvono. Nemojte ići do kraja, nego kroz otvor na pola hodnika koji se pojavio kada ste okrenuli ručku. U ovoj sobi idite lijevo, i tu se možete vratiti u materijalni svijet. Riješite se neprijatelja i okrenite kotač na zidu u sobi da bi ovaj tajni prolaz kroz koji ste došli bio stalno otvoren. Sada idite u sobu nasuprot tom prolazu, vidjet ćete cijev koja ide u krug uza zid i penje se u visinu. Skočite na nju i hodajte po njoj do vrha. Sada skočite u novi hodnik i idite njime dok se ne budete morali odlučiti kamo ćete kad se podijeli u dva smjera. Idite lijevo i uskoro ćete doći do sobe s još jednim hodnikom na lijevoj strani. Produžite njime i uskoro ćete stići do stakala koja ste uništavali. Svako staklo je štitilo jedan prekidač, kako ste dva razbili, još su dva ostala. Lijevo od stakala su rešetke, prođite kroz njih i idite hodnikom dok opet ne budete morali birati put. Prvo idite lijevo dok ne dođete do sobe u kojoj su tri bojlera. Dođite do srednjeg i otvorite poklopac (morate se dobro namjestiti da biste ga otvorili, s jedne je strane neka drška pa treba biti s prave strane i vrlo blizu, ali ne na njemu) pa onda do lijevog i otvorite poklopac. Zvuk pare će razbiti još jedno staklo pa izažite iz sobe, do mjesta gdje se hodnik dijelio. Sada pođite drugim

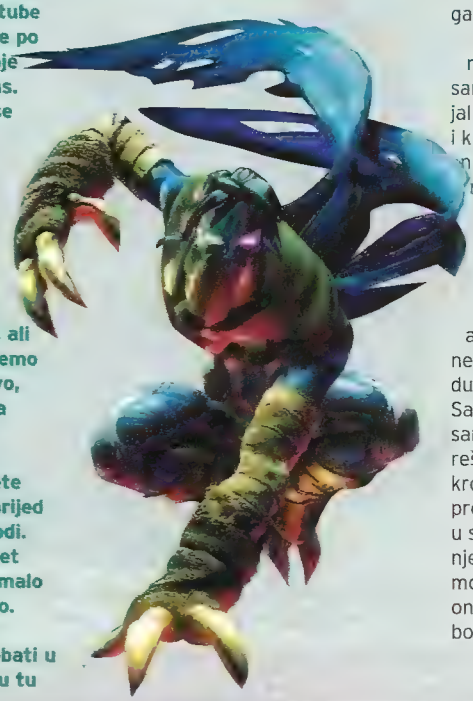
Soul Reaver (mislim na mač) je prilično koristan jer zamjenjuje oružje u materijalnom svijetu, a u duhovnome služi polaganom skupljanju energije. U materijalnom svijetu će vam energiju bez hranjenja zadržati na maksimumu, dakako, dok vas netko ne ošteti.

putem, doći ćete do još jedne sobe u kojoj su bojleri. I tu otvorite srednji i lijevi poklopac da biste razbili stražnje staklo (ako slučajno otvorite krivi poklopac, morate ga zatvoriti da bi prava dva razbila staklo). Sada se vratite do sobe gdje su bila stakla i uključite sva četiri prekidača. U velikom tornju za zrak desno od vas zrak će početi strujiti, odlebdite do vrha i sletite na prvu žutu cijev. Jedna velika siva cijev stoji okomito, udarite po njoj da padne i spoji dvije cijevi. Sada odlebdite još gore, do druge žute cijevi i udarite još jednu sivu. Sada kada ste upotpunili cijelu cijev, skočite u hodnik između prve i druge žute cijevi i produžite njime dok ne uđete u sobu. Ovdje ima neprijatelja, a soba je mala pa nemate mnogo mjesta za borbu. Na desnoj strani sobe su dva prekidača koje morate povući. Potom idite na lijevu stranu sobe, namjestite se i skočite na platformu iznad vas. Prilično je visoko pa će biti malo teže, ali je moguće. S platforme skočite na tri cijevi, a s njih na najvišu platformu u sobi. Odavde skočite u hodnik koji ste otvorili s ona dva prekidača, idite do rešetki i prođite kroz njih. Idite dok ne dođete do velike sobe prepune cijevi sa strojem. Skočite dolje u sobu te u malo udubljenje u zidu, gdje ćete se vratiti u materijalni svijet. Idite do stroja koji ste vidjeli i okrenite ventil na njem da pokrenete zrak kroz jednu od triju cijevi u prošloj sobi. Sada skačite po žutim cijevima do malog udubljenja u kojem su vrata. Idite kroz njih pa u sobu s velikim zvonom. Skočite na cijev koja ide uza zid i slijedite je do vrha. Na vrhu idite dalje hodnikom te u sobu u koju vas odvede. U ovoj sobi je jedna cijev a na njoj je ventil (previsoko je). Idite do drugog kraja sobe, gdje je kamenje poslagano u nekakav toranj. Nije baš čvrst, kao što ćete vidjeti kad izvučete doljnji kameni blok. Odvucite ga skroz do cijevi, skočite na nj i okrenite ventil. Sada idite do kraja sobe i penjući se po kamenju izađite iz nje. Idite hodnikom dok ne dođete do velike sobe te se popnite na cijev uz desni zid. Idite po njoj dok se ne počne dijeliti na više njih, a onda nastavite po desnoj, krajnjoj, cijevi. Idite do kraja te cijevi pa onda skočite na onu ispod vas. Pazite kako skačete da ne biste promašili cijev jer tada morate ponoviti radnju. Okrenite se ulijevo i gurnite dio cijevi koji stoji okomito, da dovršite cijev. Sada se okrenite i idite po njoj do posljednjeg ventila. Kad ga okrenete, pustit ćete zrak i kroz treću cijev u onoj sobi. Sada se treba vratiti do te sobe u kojoj su tri cijevi. Kad stignete ondje, skočite na platformu najbližu cijevima pa onda na njih. Odlebdite gore, na zraku koji izlazi iz cijevi i uđite u hodnik do kojeg vas nosi. Idite hodnikom i skrenite u prvi hodnik koji se odvaja udesno. Na kraju tog hodnika je soba s teleportom koji trebate aktivirati i vratiti se u glavni hodnik. Idite do kraja hodnika, dok ne uđete u sobu u kojoj slijedi animacija.

ZEPHON

Nakon animacije slijedi borba s ovim insektom koji je jedan od najtežih šefova u igri. Prvo mu pridite i čekajte da vas pokuša udariti nogom koja mu se onda zabije u pod (ako je izbjegnete; ako ne, zabit će se u vas). Dok mu je noga u podu, sasjecite je, a on će se zaderati i ispustiti jaje. Nemojte ga uništiti, uzmite ga i odnesite do baklje koju drži leš što leži na ulazu u sobu. Jaje će se zapaliti pa ga bacite na Zephona. Ovo ponovite dok ne ostane bez nogu. Ako vam se koje jaje razbilo, samo ga mlatnite po trbuhu nekoliko puta i uskoro će ispustiti novo jaje. Nakon tri zapaljena jaja - gotov je. Slijedi animacija u kojoj uzimate njegovu dušu i dobivate mogućnost penjanja po nekim ravnim zidovima. Ta nova mogućnost omogućuje vam nastavak igre, ali možete pokupiti neke magije i dijamante ako vam se da. Nažalost, po zidovima se možete penjati samo u materijalnom svijetu.

Sad idemo po još jednu magiju. Teleportirajte se do onog velikog jezera iz kojeg vire stupovi i zaronite. Na lijevoj ćete strani jezera naći put koji trebate slijedite pa ćete doći u zatvorenu sobicu. Ipak, nije potpuno zatvorena, preko kamenih blokova može izaći van iz jezera. Ovdje se vratite u materijalni svijet i iskušajte svoju mogućnost penjanja na ravni zid ispred vas. Samo skočite na nj i idite gore. Idite ravno, jedan je put, i doći ćete do doline u kojoj leži ogromni model lubanje. Uđite u desno oko lubanje i idite dalje dok ne dođete do idućeg zida za penjanje (primjećujete li sličnost između zidova, samo po ovakvim zidovima se možete penjati). Popnite se pa ćete vidjeti još jedan zid po kojemu se treba popeti da biste došli do velike sobe. S mjesta na kojem stojite kad se popnete, skočite ravno gore na drvenu gredu. Po gredi idite lijevo, do zida, te skočite u malo udubljenje u njemu. Sada se prebacite u duhovni svijet pa skočite s ruba udubljenja udesno, točno na gredu. Idite po njoj oprezno do kraja, dok ne dođete do čvrstog poda. Okrenite se lijevo i vidjet ćete još jednu gredu koja izgleda kao da je spojena s ovim mjestom na samom rubu. Ipak, postoji mala udaljenost između grede i poda pa ako pokušate prehodati, morat ćete sve ponoviti. Zato, oprezno skočite na gredu i produžite po njoj do kraja. Ovdje se prebacite ponovno u materijalni svijet i pogledajte iznad sebe. Vidjet ćete gredu koja je gotovo iznad vas pa se oprezno namjestite i skočite na nju, a s nje na sljedeću koja je također ravno iznad vas. Idite po njoj prema stupu i skočite na kružne stube koje ga obavijaju. Popnite se po njima gore te na dasku s koje skočite na stijenu ispred vas. Sada idite desno i popnite se na višu stijenu pa slijedite put desno dok ne prođete kroz hodnik i dođete do balkona na kraju kojeg je jednom stajala lubanja. Dođite do rupe u malom zidu na rubu i pogledajte na oblake iznad doline. Pogled je lijep, ali mnogo je još posla, zato idemo dalje. Pogledajte dolje i lijevo, vidjet ćete malu izbočinu na kojoj gori vatra. Skočite do nje. Ako ne uspijete, morat ćete sve ponoviti. Kad dođete na izbočinu, idite ravno naprijed te u špilju u koju vas put vodi. Kad uđete u prvu sobu, vidjet ćete dva velika plamena, a malo dalje pogledajte gore i desno. Vidjet ćete rub na kojem je kameni blok koji će vam trebati u sljedećoj sobi. Odvucite ga u tu sobu, u kojoj je u sredini kip kovača, i gurnite u rupu u zidu gdje ide prema slici (mislim da je prva rupa na desnom zidu, ali nisam siguran). Kao i uvjek, ako ste ubacili u dobru rupu, čut ćete klik. Sada skočite na viši dio ove sobe, na bilo koju stranu, i prođite kroz prolaz u skrivenu sobu iza nje. Ovdje ima još blokova koji će vam trebati. U glavnoj sobi, onoj s kipom, ima nekoliko mjesta za blokove i na nižem i na višem nivou sobe. Treba sve te blokove pobacati u prave rupe. To zapravo nije teško, ali dugo traje. Kad konačno uspješno nađete svakom bloku njegovu rupu, kip će se pomaknuti i otkriti vašu sljedeću magiju. Naravno, opet morate pokupiti "svjetlo" da biste dobili magiju. Sada izađite iz špilje i skočite ulijevo te lebdite dok ne dođete do izbočine s vratima koja vode do teleporta.



Sad kad ste pokupili magiju i osjećate se moćnije, idete na dugo putavanje. Trebate se vratiti skroz do prvog dvorca u igri, do mjesta gdje ste se borili s Kainom. Do tamo idete na isti način kao i prije. Kad dođete ondje, idite sve do prijestalja, stanite ispred i slijedi razgovor s Ariel. Sada se popnite po stupu desno od ulaza (kad gledate prema sobi) rabeći svoju sposobnost penjanja po zidovima. Nećete se moći popeti po svakoj strani stupa, nego samo po jednoj, pa trebate pokušati više puta da otkrijete pravu. Sada idite po tom putu udesno i uđite u hodnik. Na kraju hodnika su dvoja vrata, jedna lijevo, a druga desno. Svejedno je kroz koja idete, morate ići dok ne skočite u dolinu ispod. Idite kroz dolinu dok ne dođete do mjesta sa spomenikom, gdje će vam se pokazati animacija o grobnici Serafana. Na lijevoj strani spomenika nađite mjesto gdje možete skočiti gore, a potom idite hodnikom do sobe s teleportom. Kad ga aktivirate, vratite se do spomenika i prođite kroz rešetke koje vam priječe ulaz u samu grobnicu. Vratite se u materijalni svijet te idite do kraja hodnika i kroz vrata. Sada ste u novom hodniku na kraju kojeg se čini kao da nemate kuda ići. Ipak, u sredini zida koji vam blokira put je jedan kameni blok koji možete maknuti i onda proći kroz taj otvor. Slijedi animacija u kojoj ćete saznati još nešto o sebi, a kad animacija završi, čini se da opet nemate kuda. Prebacite se u duhovni svijet i pod će nestati. Sada ste u prostoriji iz koje vodi samo jedan hodnik blokiran rešetkama. Prođite i kroz rešetke i kroz hodnik i doći ćete u veliku prostoriju s kamenom platformom u sredini i kanalom punim vode oko nje. Negdje na lijevoj strani sobe se možete vratiti u materijalni svijet, a onda slijedi animacija nakon koje je borba sa sljedećim šefom.

ZARONITE U VIRTUALNI SVIJET...

DAVID BOWIE HOURS CD/MC

DALLAS MUSIC SHOPOVI

ZAGREB
Tkalčićeva 18
Iz sve snage
Tratinska 38

RIJEKA
Splitska 2a

SPLIT
Obala Lazareta 3

PULA
Fontićka 3

ŠIBENIK
Kralja Tomislava 4

OSIJEK
Trg A. Starčevića

ZADAR
E. Kotromanić 9

VARAŽDIN
Kapucinski trg 9

SVE SE MIJENJA CD/MC

NORTHERN STAR CD/MC

FOTO BADROV

VLAŠKA 12 48 18 444
TKALČIĆEVA 5 48 73 746
VLAŠKA 58 46 16 995
MARTIĆEVA 73 46 17 313
ILICA 137 31 73 080
SAVSKA 28 48 43 065
ILICA 276 37 76 696
IMPORTANNE 45 77 182
KRAŠIĆEVA 32 23 04 787

Trenuci koji ostaju kvaliteta koja se prepoznaje

AGFA

OVLAŠTENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZELOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; FAX: 4660317

FOTOMAT d.o.o.

SONY PARTY

9. RUJNA 1999., NEGDJE U PODZEMNIM TUNELIMA SHOREDITCHA, EAST LONDON

Ulaz u grotlo zbivanja. Detalji se otkrivaju tek kad se oči priviknu na mrak i dim

SONYJEVI PARTYJI SU DOBRO POZNATI LJUDIMA KOJI POSJEĆUJU INFORMATIČKE SAJMOVE I O NJIMA SE POSLIJE ČESTO IZVJEŠTAVA U SUPERLATIVIMA. KAKO JE DO POZIVNICE ZA SONYJEV PARTY NA ECTS-U BILO GOTOVO NEMOGUĆE DOĆI, NE TREBA ČUDITI ŠTO SE SVITA NOVINARA, MANAGERA, RAZLIČITIH VIP-OVA I OSTALIH KOJI SE SMATRAJU DIJELOM PLAYSTATION KULTURE DOSLOVCE TRGALA ZA NJIH DVA MJESECA PRIJE POČETKA SAJMA. MI SMO TEŠKOM MUKOM (KAO JEDINI NOVINARI IZ HRVATSKE KOJI SU POSJETILI ECTS) USPJELI DOĆI DO DRAGOCJENOG KOMADA PAPIRA KOJI NAM JE OMOGUĆIO ULAZAK U - PODZEMNE TUNELE SHOREDITCHA U ISTOČNOM LONDONU *<DRAMATIČNA STANKA>*. ZNAJUĆI DA SU SONYJEVI PARTYJI DOSAD BILI ODRŽAVANI U LUKSUZNIM HOTELIMA S PET ZVJEZDICA, NAŠ ŠOK JE BIO TIM VEĆI KAD SMO UŠLI U KOMPLEKS PODZEMNIH TAMNICA I TUNELA U KOJEM SE 2000 TJELESA LJULJALO I ZNOJILO U RITMU RAVE GLAZBE.

BRZO SMO SE UKLOPILI U ATMOSFERU I NIMALO NISMO BILI IZNENAĐENI VIDJEVŠI ONDJE NEKE OD SONYJEVIH "POSLOVNJAKA" KOJI SU DAN PRIJE U SKUPIM ODIJELIMA RADILI NA SAJMU. SVI SU ONI UŽIVALI U BESPLATNOM PIĆU KOJE SE NEMILICE TOČILO TE ODLIČNOJ MJUZI ZA KOJU SU BILA ZADUŽENA DVA NAJPOZNATIJA LONDONSKA DJ-A, NO PRAVO JE IZNENAĐENJE USLIJEDILO KAD SE NA POZORNICU POPEO KARIZMATIČNI FRONTMAN SKUPINE FAITHLESS I UZ UVODNE TAKTOVE SVOG HITA INSOMNIA IZGOVORIO STIHOVE "THIS IS OUR CHURCH, THIS IS OUR RELIGION" KOJI SU ATMOSFERU U DVORANI PODIGLI DO USIJANJA. LJUDI OKUPLJENI NA PARTYJU BILI SU TIPIČAN UZORAK TZV. PLAYSTATION KOMUNE: PANKERI, ROKERI, RAVERI, DANCERI, STARIJA GOSPODA, BRAČNI PAROVI, POSLOVNI LJUDI, "MLADEŽ", HOMOSEKSUALCI I TRANSVESTITI, CRNCI, BIJELCI, KINEZI, JAPANCI, RUSI, KRŠĆANI, PRAVOSLAVCI, MUSLIMANI, ITD. UKRATKO, U NAJBOLJEM MOGUĆEM SVJETLU SE POKAZALO KAKO JE PLAYSTATION JEDINSTVEN PROIZVOD KOJI JE USPIO POMIRITI DOBNE, RELIGIJSKE, KULTOROLOŠKE I OSTALE RAZLIKE TE OKUPITI SADA VEĆ VIŠE OD 60 MILIJUNA VJERNIH KORISNIKA KOJI SE OSJEĆAJU DIJELOM NEČEG MNOGO VEĆEG NEGO ŠTO SU ONI SAMI.

DJ obavlja posljednje pripreme (ispijanje piva) i provjerava opremu

Kristijanova nova prijateljica oboružana besplatnom votkom i čašama koje su ovlažila mnoga usta

Light-show je bio na nivou pravih rave partyja (čujem li ja to da spominjete Future Shock?)

"...this is our religion." Kad je pjevač skupine Faithless izgovorio te stihove, PlayStation komuna je potpuno izgubila razum

Ruke su bile gore cijelo vrijeme

Kad te snima televizija, glavna je fora nabaciti pozu, uprti prstom u kameru i izgovoriti "Fuck you"

"Uf, baš sam si cool - pokazujem svoje nove plesne pokrete", reče posjetitelj i utopi se u sivilu prosječnosti

Prepoznajete li ga? Evo male pomoći: "This is our church..."

This is our church, this is where we heal our wounds

FAITHLESS

[formula one 99] [kingsley adventures] [no fear downhill mountbiking] [gt2]

[tony hawk pro skating] [carmageddon] [r/c stand chopter] [mission: impossibe] [nba 2000] [southpark]

PSX

[ne propustite 15.11., dan kada izlazi idući psx]

BIG MAK

MACRO MICRO

Drenovačka 7, 10000 Zagreb
tel +385-1-309 50 33, fax +385-1-309 50 61

Za narudžbe veće od 300kn - BESPLATNA DOSTAVA.
Za BIG MAKromikro narudžbu (više od 500kn) - BESPLATNA DOSTAVA + HAM HAM.

TO JE TO.

ZOLA

SVE ZA PlayStation

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

PRODAVAONICA 1

Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

1 Mb MEMORY CARDS

NOVO!

PRODAVAONICA 2

Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

DUAL FORCE™ PSX ANALOGUE JOYPAD

PSX I JOYPADS

www.zola.hr

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA

YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA NA ADRESI www.zola. hr

GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

DUAL FORCE™ STEERING WHEEL With Foot Pedals

Zvuk koji divlje udara !!!

SONY

WM-FX181

- FM/AM
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Dostupan u crnoj, zelenoj plavoj i srebrnoj boji

- Digitalni prijemnik FM/AM (25+5 memorija za pohranu stanica)
- Mega Bass (uklj/isklj)
- 24 sata trajanja baterije
- Anti rolling mehanizam

WM-FX271

PLAY STATION

WM-EX180

- Mega Bass (uklj/isklj)
- Anti-rolling mehanizam
- AVLS
- Izbor vrste trake
- Dostupan u crnoj, zelenoj i srebrnoj boji

D-193

D-E445

U cijeloj Hrvatskoj najpovoljniji uvjeti plaćanja uz najniže cijene!!!

MasterCard krediti do 24 rate

bezkamatni kredit do 6 rata na čekove

popust za gotovinu

Ovlašteni distributer SONY

HELIKOP d.o.o.

Ovlašteni SONY servis
tel: 01/ 4666 888

Zagreb, Martićeva 71,
tel: 455 19 66, 455 19 77

Posjetite nas i uvjerite se!
Mi imamo vrhunsku **kvalitetu** za Vaš novac!!!